Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.





escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com






N° 44 BIMESTRIEL 22 F
ISSN 0247-1132
JEUX & STRATEGIE
CONCOURS 87
GAGNEZ UN FABULEUX VOYAGE, DES MICROS...
LES MONSTRES MECANIQUES
UN JEU DONT VOTRE ROBOT EST LE HEROS !
UN JEU SAUVAGE EN ENCART
UN GRAND JEU SUR MINITEL
ECHECS
DES PROBLEMES... DE LOGIQUE !
DOSSIER
JOUEZ A L'ECOLE !
M 2543 - 44 - 22,00 F
3792543022003 00440



EXOTISME
EPOUVANTE
FANTASTIQUE
SCIENCE-FICTION
SERIE-NOIRE

84P

chaque mois en kiosque:

4 aventures illustrées à lire et à jouer,
des infos, l'actualité du livre-jeu, de la b.d, du cinéma,
et le courrier des lecteurs...

20F

3615-INDIANA

DÈS LE 30 MARS INDIANA SUR MINITEL



• en permanence,
vous y trouverez
les MEILLEURS PRIX...
venez comparer...

jusqu'au 30 juin 1987,
nous offrons à
TOUT ACHETEUR :

• la possibilité de gagner
UN CHÈQUE CADEAU DE 100 F
PAR JOUR et par boutique :
tirez la date du jour par un simple jet de dé à 30 faces et c'est gagné...

• UN CHÈQUE CADEAU DE 100 F
LE JOUR DE VOTRE ANNIVERSAIRE
sur présentation d'une pièce d'identité.

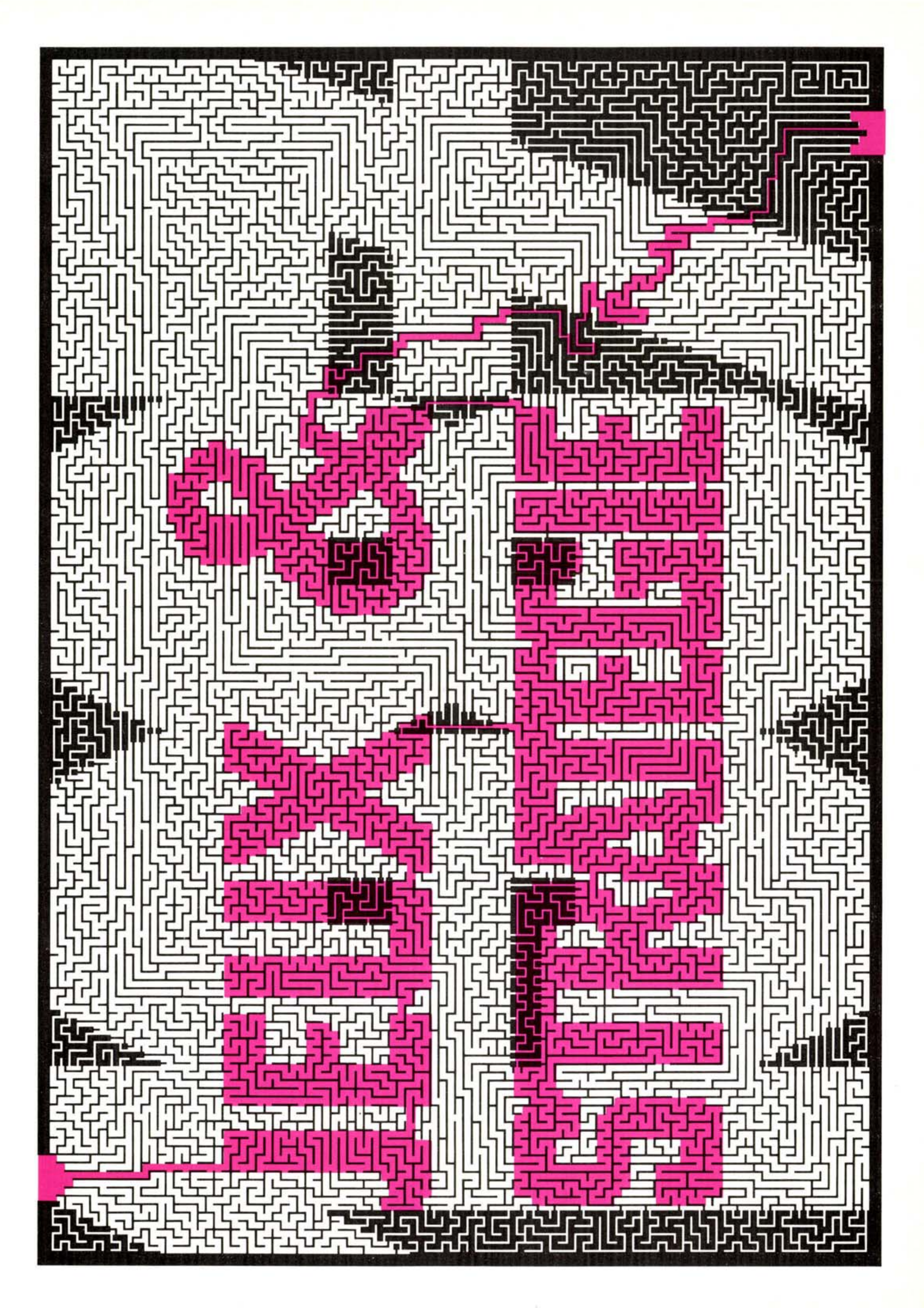


40, rue des Écoles
75005 Paris
tél. : 43.26.79.83

15, rue Montalivet
75008 Paris
tél. : 42.65.28.53

13, rue des Remparts d'Ainay
69002 Lyon
tél. : 78.37.75.94





LE JOURNAL DE JESSIE

LES VŒUX DE... JEUX & STRATÉGIE

Eh dites donc, bande de paresseux, vous aviez été nombreux à trouver que la solution de mon labyrinthe écrivait le nom de votre revue préférée?

DÉSESPÉRANTS...

Je vous adore, vous savez, mais parfois, je dois faire des prodiges de patience. Pour le dernier numéro, je me décarcasse pour vous fignoler un mignon casse-tête de couverture. Une sorte de cryptarithme, mais où il fallait ne trouver qu'un chiffre. Représenté, bien sûr, par un "?". Toute la beauté du problème (merci) tenait au fait qu'on pouvait remplir de deux manières différentes les blancs, mais ce qui donnait, dans les deux cas, la même solution. Que je vous donnais, en plus! Le "?" représentait un 6. Eh bien, sitôt le numéro sorti, je me retrouve submergée de lettres me reprochant les deux solutions! J'en aurais pleuré!

COMPTEZ LES MOUTONS...

... sans vous endormir! Voici un délicieux petit problème envoyé par Pierre-Antoine Cathignol de Clermont-Ferrand.
Un fermier possédait des moutons blancs et des moutons noirs, au total soixante-treize. A son fils, récemment marié, et qui allait le quitter, il décida d'offrir une partie de son cheptel. Il aligna les moutons blancs d'un côté, les moutons noirs de l'autre, pour mieux les compter. Il choisit alors pour son fils le premier huitième du troupeau blanc plus les deux derniers tiers du troupeau noir. Son fils ayant reçu seize moutons, pouvez-vous me dire combien il y avait au départ de moutons blancs et de moutons noirs?
Evidemment, cela n'a rien de bien sorcier (pour des savants comme vous) par le calcul. Vous trouverez certainement la solution (il faudra arrondir!).
Mais essayez de voir pourquoi ce casse-tête m'a tellement séduite !

LOTO...

Ah, ça y est, vous vous êtes enfin réveillés. Hélas, l'avalanche de courrier s'est déclenchée trop tard pour que je puisse analyser vos résultats dans ce numéro. Je pense même que certains sont parvenus au minimum. Je me penche tout de suite sur leur copie pour publier dans le prochain numéro la meilleure (et la première) réponse.
Mais je peux quand même vous assurer qu'elle est inférieure à 200. Voilà qui va étonner certains d'entre vous, n'est-ce pas!

L'AN NEUF...

Solution du cryptarithme: NEUF + UN + UN = ONZE.
Le titre devait vous aider. En effet, il fallait trouver:
1987 + 81 + 81 = 2149.



LAMENTABLE...

Forizs Louis, de Bruxelles, me fait remarquer que l'un des petits casse-tête que j'ai publié dans mon n°42 l'avait été, bien avant, dans le livre *100 jeux numériques* de mon ami Pierre Berloquin (Il s'agit de l'histoire des panneaux kilométriques sur la route.)
Honte au misérable qui a osé m'envoyer ça!
Je suis désolée d'avoir à vous rappeler que je ne peux publier que des problèmes inédits et que je suis très fâchée d'apprendre que j'ai récompensé un "pompeur".
Que je ne vous y reprenne plus!

CADEAUX...

Avec comme d'habitude, un abonnement d'un an à tous ceux dont le nom est cité dans ces pages pour avoir signé un dessin ou un casse-tête INEDIT!
Merci Jessie!

SOMMAIRE 44

JEUX & JOUEURS

STRATEGIES

LUDOTHEQUE

CASSE-TETE

MICRO

Dessin de couverture: Claude Lacroix

Entre la couverture et la page 1 se situe un encart "abonnement de 2 pages. Diffusion France métropolitaine.

36-15 JESSIE

COORDINATIONS REGIONALES

"Plage Libre" (code PL) est une messagerie à l'image des PA (Petites Annonces) telles que vous les connaissez, mais à contenu variable ! Pour commencer, "Plage Libre" accueillera chaque semaine les joueurs, les clubs et tous les désirs ludiques d'une même région. Tous les clubs sont invités à se faire connaître en indiquant, comme sur une carte de visite, leurs coordonnées, heures de réunion et activités. Celles et ceux qui voudraient mettre sur pied un nouveau club sont également les bienvenus.

Nous avons découpé la France (avec l'arbitraire que cela suppose !) en huit zones. Par exemple, la première semaine, PL n'acceptera que les messages de la région 1, la semaine suivante, ceux de la région 2, etc. Les changements seront annoncés sur MJ, le message de Jessie.

Voici le découpage et l'ordre d'intervention adoptés :

1. Nord-Pas-de-Calais, Haute-Normandie, Picardie.

2. Bretagne, Basse-Normandie, Pays de la Loire.

3. Alsace, Lorraine, Champagne-Ardennes.

4. Centre, Bourgogne.

5. Charentes-Poitou, Limousin, Auvergne.

6. Rhone-Alpes, Provence-Côte d'Azur.

7. Aquitaine, Midi-Pyrénées, Languedoc-Roussillon.

8. Ile-de-France.

Des BL (boîtes aux lettres) correspondant à chacune de ses régions assureront la continuité au-delà de la semaine de coordination. Elles sont publiques, c'est-à-dire que chacun peut les ouvrir pour y lire ou écrire des messages. Ces BL s'appellent REGION 1, code départemental 01, code 01 ; REGION 2, code départemental 02, code 02, etc. Les régions ainsi définies sont grandes, et c'est pourquoi nous avons ouvert pour vous les BL "CLUBS" suivies du numéro du département. Comme précédemment, le code départemental et le code "secret" seront identiques. Par exemple : CLUBS45, code départemental 45, code 45. En abrégé : CLUBS45 (45) 45. Cette boîte aux lettres publique s'adresse à tous les clubs du Loiret qui désirent se faire connaître.

Toutes les BL ont une durée de vie. Chaque fois qu'elles sont ouvertes pour être lues par un utilisateur, elles disposent à nouveau de quinze jours de vie. Si elles sont utilisées, elles vivent, sinon elles meurent. Ce sont *vos* boîtes aux lettres, c'est à vous des les gérer ! Cette procédure a bien sûr pour but d'éliminer les BL "ventouses" qui ne servent pas, occupent de la mémoire et, en conséquence, ralentissent les temps d'accès. Et puis, quel club fonctionnant correctement ouvrirait sa BL moins d'une fois tous les quinze jours ?

LES BL PUBLIQUES DE HA

Un certain nombre de fanas de HA ont créé des BL publiques pour y mettre des informations utiles à tous. Par exemple, la BL du nom de CRASNET (75) code A permet d'avoir la liste des sorts du jeu Bard's Tale ! Question maintes fois posée par ailleurs dans HA. Inutile d'attendre la réponse. Ouvrez CRASNET (75) A ! La liste des BL publiques est...dans une BL publique. En faisant BL +ENVOI au sommaire, puis BAL (01) BAL, vous obtiendrez cette liste. Au moment où nous mettons sous presse, la liste est la suivante : AFFAIRES (69) SYDNEY, HACKER I (01) HACKE (idem HACKER II), SORTS (01) SORTS (pour Ultima III et IV), HOBBIT (01) HOBB, MASKOFTHESUN (01) MASK, ABYSSAL (01) ZONE, CRIMSONCROWN (01) CRIMS, LORD (01) RING, BARATIN (01) BARAT, BARD'S (01) TALE, BLACK (01) CAULDRON, BORROWED (01) BT, MINDSHADOW (01) MS, SORCEL1 (75) SORC, PAWN (75) PAWN, ULTIMA III (01) ULTIMA, LUCIFER'S (57) JS. Chacun d'entre vous peut ouvrir une BL publique et en informer les utilisateurs potentiels dans les PA de HA. N'oubliez jamais : Jessie est à vous !

NOUVEAU !

36-15 JEST



CARCRASH !

Jeux & Stratégie lance pour vous un nouveau serveur télématique, *36 15 JEST* et un jeu qui saura, nous l'espérons, vous passionner, *Carcrash*. Un jeu à la "Mad Max", où les combats et les alliances sont nécessaires...A vos claviers !

Le monde de *Carcrash* vous attend! *36 15 JEST* et vous y êtes! Tapez votre pseudo (huit signes maxi), un code secret et entrez en scène ! Si vous êtes nouveau venu, vous irez au "garage" pour mettre au point votre seule chance de survivre, votre véhicule. Un engin surpuisssant, blindé et doté — en version de base — de lance-roquettes. Vous quittez le jeu? Tous ses paramètres sont sauvegardés. De retour dans le jeu, vous le retrouvez en état de marche, exactement là où vous l'avez laissé !

• Scénario:

Effroyablement simple ! Vous sortez de votre caisson de décongélation au XXIe siècle. Le monde? Il a bien changé! C'est désormais une vaste étendue vitrifiée. Un désert où, çà et là, les rescapés tentent de survivre. Un monde sans loi, mais où il ne suffit pas d'être le plus armé pour survivre...Déjà, certains essayent de nouer des alliances et de former les premières tribus de ce nouvel âge.

• But du jeu:

D'abord survivre et, ensuite, collecter le plus d'argent possible. Un classement des meilleurs scores sera régulièrement établi. Votre score est exprimé en dollars.

• Principes du jeu:

Carcrash est un jeu de combats et d'alliances, interactif.

Vous êtes aux commandes d'une voiture "spéciale", qui vous permet de vous déplacer, de voir le terrain qui vous environne dans toutes les directions, de combattre, mais aussi de communiquer. Equipée de la CB, vous pourrez émettre en direct des messages adressés à tous les autres joueurs connectés! Une procédure de transaction permet d'échanger, d'acheter ou de vendre du matériel, sur le terrain!

L'ordinateur qui gère le serveur joue le rôle d'un arbitre, d'un meneur de jeu. Le "style de vie" dans *Carcrash*, c'est vous qui le définirez à l'usage ! Certains combattront à tout va, sourds aux appels d'alliance qu'ils recoivent ; d'autres s'organiseront en bandes dévastatrices ou encore resteront calmement à jouer ou à discuter dans les magasins-salles de jeux-tavernes!

• Au garage!

Si vous êtes un nouveau venu (ou si vous changez de pseudo), vous devez créer votre véhicule. A l'image d'un personnage de jeu de rôle, il est défini par cinq caractéristiques : Blindage, Vitesse, Capacité réservoir, Roquettes et Mines. Pour le créer, vous disposez de 800 points à répartir selon votre convenance.

- Blindage: c'est votre carapace! Lorsque les points de blindage sont réduits à zéro et qu'un adversaire vous touche, votre véhicule est détruit et vous êtes mort!

- Vitesse: la quantité de points que vous attribuez à cette caractéristique vous donne droit à un moteur plus ou moins puissant, parmi les trois modèles existants.

- Capacité réservoir: un point correspond à un litre de capacité du réservoir. Attention! Ce que vous

définissez là, c'est le volume de votre réservoir et donc votre autonomie de route, une fois le plein fait. Le premier plein vous est offert.
Attention à la panne sèche! (Heureusement que vous disposez d'un moteur solaire, lent, mais toujours efficace!)
Ultérieurement, vous pourrez acheter des réservoirs additionnels de 100 litres de contenance chacun.
- Roquettes: il vous suffit de choisir un nombre de roquettes, sachant qu'une roquette vaut 50 points. Il s'agit de roquettes "standard", d'une portée de 40 cases, d'un rayon d'action de 3 cases et occasionnant un dégât de -20 points au blindage de l'adversaire touché.
- Mines: vous choisissez le nombre de mines que vous désirez emporter, sachant qu'il s'agit de mines standard, d'une valeur de 30 points par unité, occasionnant des dégâts de même intensité que les roquettes standards.
Les points non utilisés sont convertis en dollars. Tout au long de la partie il ne sera plus question de points, mais de dollars.

• Le terrain:
Il s'agit d'une surface quadrillée comprenant plusieurs millions de cases ! Elle est divisée en quatre quadrants (Nord, Sud, Est et Ouest). Par exemple, vous pourrez être en position 150 Nord/46 Ouest. Au centre, il y a une ville: un "dôme", caché à l'intérieur d'une pyramide. Un peu partout, mais d'autant moins qu'on s'éloigne du centre, des "stores" (à la fois garages et lieux de jeu). Plus vous circulez vers le centre, plus vous avez de chance de vous enrichir, mais aussi, plus vous avez de chance de rencontrer des adversaires...

• L'entrée en jeu:
La première fois, vos coordonnées, en X et Y, ainsi que votre cap (0 à 359) sont tirés au hasard. Lors de vos connexions ultérieures, vous retrouverez votre véhicule à l'endroit où vous l'avez laissé, avec le même équipement.
Le tableau de bord: il est divisé en deux parties (voir photo 1). La première ligne de l'écran (ce qu'on appelle la ligne 0) est réservée à la réception des messages des autres joueurs (photo 2). La ligne suivante précise, en abrégé, la nature et la quantité des armes à bord de votre véhicule: "roquettes standards" (notées Rs) ou "roquettes +" (R+), les "mines standards" (Ms) et les "mines +" (M+), ainsi que votre score (en dollars).
La partie centrale c'est l'image du terrain. C'est là que vous voyez vos adversaires évoluer, à cinq distances et sous huit angles différents. Dans la partie inférieure de l'écran se situe votre tableau de bord. La touche GUIDE permet d'accéder soit à la liste des touches de fonction, soit aux paramètres qui, à un moment donné, définissent votre véhicule .
Pour agir, il suffit d'appuyer sur l'initiale (en surbrillance) de l'action à accomplir, puis sur la touche ENVOI. Par exemple, pour tirer une roquette, il suffira de taper F ENVOI. Voici les différentes fonctions qu'il remplit.

• Déplacements et repérages.
- Marche: votre véhicule avance à la vitesse maximale correspondant à la puissance de votre moteur.
- Arrêt: arrête le véhicule et permet ainsi de mieux comprendre le déplacements des adversaires.
- Gauche / Droite : changement de cap.
- Position: affiche les coordonnées du point où vous vous trouvez dans le quadrant considéré.
- Identification: le programme affiche le pseudonyme du ou des joueurs qui guident les véhicules visibles à l'écran.
- Radar: la partie droite du tableau de bord est réservée au radar. R ENVOI déclenche le balayage du radar. Si l'on compare le radar à une montre, celui-ci se comporte toujours comme si vous alliez vers 12 heures. La boussole est automatique. Le cap est indiqué en degrés: le nord, 0; l'est, 90; le sud, 180; l'ouest, 270 et toutes les valeurs intermédiaires.
- Autonomie: c'est la distance qu'il vous est encore possible de parcourir compte tenu de vos réserves en essence. Quand l'autonomie tombe à zéro, vous passez en propulsion solaire, lente.
- Etat: cette fonction vous donne l'état de santé de votre véhicule.

• La communication:
Pour envoyer un message à tous les autres joueurs, il suffit de taper ENVOI. Le programme vous donne la main, et sur la ligne la plus basse, vous tapez votre message. Pour l'envoyer, il suffit de taper à nouveau ENVOI au terme de la rédaction du message. Tous les autres joueurs connectés peuvent alors le lire en haut de leur écran.

• Les transactions:
La procédure de transaction permet d'acheter, de vendre ou d'échanger des objets avec les autres joueurs, sur le terrain. Pour cela, il suffit d'être à l'arrêt et à moins de 20 cases de votre partenaire. L'un des joueurs fait T ENVOI. L'autre joueur reçoit le message: *"Acceptez-vous la demande de transaction O/N?"* Il doit taper O ou N, suivi de ENVOI. La réponse N annule la demande et le jeu continue. La réponse O fait entrer dans la procédure de transaction proprement dite. La CB (Citizen Band) vous permet de communiquer et donc de conclure un marché. Une fois d'accord, il faut procéder concrètement à l'échange des objets. Prenons un exemple: vous voulez acheter une roquette. Votre partenaire tape le numéro correspondant aux roquettes standards, puis tape ENVOI. Le programme lui demande d'en préciser le nombre. Il tape 1 ENVOI. Sur son écran, dans la case VOUS, s'affiche "1 roquette". Sur le vôtre, dans la case LUI, le



même message. A vous vous de donner l'argent. Vous tapez le numéro correspondant à dollars puis ENVOI; vous tapez la quantité, par exemple 50, puis ENVOI. Sur votre écran, dans la case VOUS, s'affiche la somme déposée. Il en va de même sur l'écran de votre partenaire (mais dans la case LUI). Alors s'affiche un message de confirmation de la transaction: *"Ok pour cet échange? O/ N +ENVOI"*. Il vous reste huit secondes pour taper O (pour oui) suivi de ENVOI. Votre partenaire fera de même de son côté. Si l'un des joueurs tape une autre lettre ou ne confirme pas la transaction, celle-ci est annulée.

• Les combats:
Quand l'un de vos adversaires est situé dans l'axe de votre curseur de visée (au milieu de l'écran) vous pouvez faire feu à l'aide de roquettes. Si vous êtes suivi, vous pouvez lâcher des mines:
- Tir roquette par F +ENVOI. Les dégâts occasionnés au blindage de l'adversaire sont de - 20 points de blindage.
- Largage de mine par L +ENVOI. Si votre poursuivant roule sur la mine, il saute ! Les dégâts occasionnés sont de - 20 au blindage. La taille de la mine est d'une case.
Pour les R+ et les M+, vous serez informés sur le terrain ! Si la valeur du blindage tombe sous zéro, le véhicule est détruit. Vous en serez averti et renvoyé à la procédure de construction .

• Les suites du combat:
Si le véhicule de votre adversaire est détruit, il vous reste à le fouiller ! La récupération se pratique en roulant sur la carcasse du véhicule adverse détruit. Le message "scrouitch!" vous indique que c'est chose faite ! Vous récupérez alors la MOITIE DE L'ARGENT qu'il avait !
Rien ne vous empêche de suivre un duel — à distance — et le moment venu d'être celui qui vient piller l'épave !
La collision entre deux véhicules (accidentelle ou volontaire) entraîne des dégâts affectant le blindage des véhicules. Les deux paramètres qui interviennent dans le calcul des dégâts sont les vitesses et l'angle de collision. Celui qui touche subit moins de dégâts que celui qui est touché. Gare à l'éperonnage !

• Les stores:
Chaque store porte un nom particulier, ce qui vous permettra d'échanger des informations relatives à chacun d'eux. Pour y accéder, il vous suffit de vous diriger vers celui de votre choix comme si vous vouliez rentrer dedans. Il n'y a ni combat ni collision dans les stores. Ils permettent l'achat et la vente de matériel, la communication entre joueurs et la pratique de certains jeux.

• Achat et vente:
Tous les produits disponibles dans un store peuvent être achetés par un joueur quelconque disposant de la somme nécessaire. Le joueur peut également *revendre* les produits qu'il a antérieurement acquis, mais *à moitié prix*, à l'exception des moteurs, quels qu'ils soient, qui ne sont pas repris.

• Les jeux:
Une option jeux permet pour l'instant d'accéder aux modules suivants: loterie, poker, slot machine, balistique.
Ces jeux simples peuvent vous faire gagner de l'argent. A vous de les découvrir.
Carcrash est un jeu évolutif. Il sera régulièrement agrémenté de nouveaux "modules". N'hésitez pas à nous poser des questions, à faire valoir vos aspirations les plus folles, dans la messagerie comme sur le terrain. A bientôt dans *Carcrash*!

CANNES: LE FESTIVAL



Pendant le festival, un J & S... quotidien !

JEUX & JOUEURS

Une pléiade de stars sur la Croisette! Plus de 3 000 participants et quelque 60 000 visiteurs! Cannes sera bientôt connue dans le monde entier pour son Festival International... des jeux! Bien sûr.

Pendant dix jours, du 20 février au 1er mars, champions et amateurs de tout ce qui compte de "grands classiques" se sont côtoyés et affrontés. Outre les multiples compétitions, il convient de souligner l'énorme succès rencontré par les séances d'initiation. De l'ouverture à la fermeture des portes du prestigieux Palais des Festivals, le public se pressait devant les stands d'échecs, de bridge, de go, de dames et de jeux de rôle pour découvrir ces jeux qu'ils ignoraient ou méconnaissaient. La fête des jeux de réflexion? Oui, vraiment. Citons encore pêle-mêle quelques manifestations qui animèrent ces dix jours:

Un grand match de Trivial Pursuit entre une équipe de vedettes de la télévision, dont Bruno Masure, Joseph Poli et Denis Vincenti et une équipe représentant le public.

Trois remarquables conférences sur l'histoire des jeux de cartes animées par Richard Lewy et notre collaborateur Thierry Depaulis. Une nuit des mots croisés avec de nombreux concours.

Pendant ce temps, cinquante représentants des quelque mille enseignants de bridge tenaient leur première convention nationale.

Mais revenons à la compétition!

• Bridge

Tournoi par paires mixtes: la paire Benichou-Multon l'emporte devant Pujol-Tardy (178 paires).

Tournoi Patton: triomphe de l'équipe Hackett, Mahmood, Forrester, Shivdasani qui termine détachée (197 pts) devant Mayer, Hassan, Skiersobolski, Tintner (169 pts). Quatrième seulement, la grande équipe française Chemla, Lebel, Sussel, Cronier (168 pts).



Exhibitions : un damier pour jouer... comme les grands !

Photos C. Jaeg

Tournoi individuel: Lips devant Shivdasani, Tintner, Hackett (136 joueurs).

Tournoi Open homologué: victoire de Gawrys-Lesninwski devant Forrester-Hackett, Mahmood-Shivdasani (3e) (336 joueurs).

• Match exhibition. L'équipe représentant les Etats-Unis, (Amalya Kearse-Jacqui Mitchell, la championne du monde en titre, Victor Mitchell, son mari, et Edgar Kaplan) l'emporte de peu sur les Français (Michel Lebel, Philippe Cronier, Paul Chemla et Patrick Sussel qui remplace Omar Sharif souffrant). Score final: 21-20.

• Dames

Cissé remporte le 1er tournoi national d'hiver devant Martens, Berçot et Maggiore.

Deux Hollandais font la loi dans l'Open international (24 joueurs): Meijer (11 sur 12) l'emporte devant Van der Tak (9) suivi du premier Français, Nimbi (8). A signaler la performance honorable du programme français Scanner (5) tournant sur micro-ordinateur Atari.

• Go

Le deuxième tour du championnat de France voit la victoire de notre chroniqueur Pierre Aroutcheff (5 sur 5) qui se qualifie ainsi pour la finale de Montpellier.

• Scrabble

En partie libre, hécatombe chez les champions. En huitième de finale, Michel Duguet et Philippe Bellosta avaient déjà disparu. Benjamin Hannuna n'ira guère plus loin, éliminé en quart de finale par Durand.

Et c'est le 2e série Richard Mangin qui l'emporte en finale contre Philippe Lormant (599 à 316!).

En paires mixtes, les locaux Pallavicimi-Charbonnier gagnent d'un tout petit point devant Bellosta-Jeantet (953/953 contre 952/953).

Enfin, le match défi en cadence rapide entre l'actuel champion du monde, Philippe Bellosta, et l'ancien, Michel Duguet, voit la nette victoire du premier.



Bridge, match France-USA : Jacquie Mitchell (de face) et Amalya Kearse opposées aux Français Patrick Sussel (à gauche) et Paul Chemla.



Scrabble : match au sommet entre deux champions du monde. Philippe Bellosta (à gauche) l'emporte sur Michel Duguet.

Dans le Trophée Apple, victoire tranquille du M.I yougoslave Rukavina. Deux Français parviennent à se glisser dans le lot de tête, nos deux Marc maîtres internationaux: Santo-Roman et Leski. Belle performance d'Alain Villeneuve qui gagne sa première norme de MI (266 participants).

D'autre part, le dynamique animateur du club de Clichy, Jean-Claude Moingt, gagne un Apple 2c couleur en se révélant le meilleur contre le programme *Chess-Psion*.

Plus difficile était la tâche qui attendait Joël Lautier, notre jeune espoir, champion du monde des moins de quatorze ans. Il devait, en effet affronter *Hitech*, le meilleur pro-

Cce7; 13. Te1, h6; 14. Fe3, Fd7; 15. Cbd4, Ff4; 16. Te2, Dc7; 17. Tae1, Tae8; 18. F×g6!, f×g6; 19. F×f4!, D×f4; 20. De5!!, Df7

(les noirs ne peuvent échanger les Dames: 20. ...D×e5?; 21. C×e5, Ff5; 22. C×f5, g×f5; 23. Cg6 perd une qualité);

21. D×e7!!

(un superbe sacrifice de Dame qui gagne rapidement),

T×e7; 22. T×e7, Df6; 23. T×d7, g5; 24. T1e7, Tc8; 25. T×b7, g4; 26. Ce5, h5; 27. Cf5!, Rh8

(les noirs ne peuvent pas prendre le Cavalier: 27. ...D×f5?, 28. T×g7+, Rh8; 29. Cg6+ et il faut donner la Dame);

• Backgammon

La grosse attraction du Festival. Il est vrai que les tournois de backgammon sont rares en France. Une lutte spectaculaire où de vrais "pros" avaient payé 2 500 francs d'inscription pour une compétition à élimination directe. Il faut dire que le premier prix était de 120 000 francs! C'est Rottenberg qui ramasse ce joli magot en battant en finale l'Autrichien Korber.

• Belote

Cent participants à la Coupe de France. Preuve que la chance ne fait rien à la chose, c'est Christian Coichot, le 1er du classement national, qui remporte l'épreuve disputée en 140 donnes!

• Echecs

Les Américains John Fedorowicz et Boris Goulko remportent, détachés, l'Apple Masters (6,5 sur 9).

Déception pour Olivier Renet qui manque la norme de Grand-Maître International après sa défaite de la dernière ronde contre John Fedorowicz.

Zsuzsa Polgar, après un bon début, s'effondre en fin de tournoi en ne marquant qu'un demi-point sur 4! Tourisme pour Boris Spassky qui se contente d'éviter la moindre perte.

La grille complète de ce très fort tournoi.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	Clas.
1. Boris Goulko		1	1	0	1	0,5	0,5	1	1	0,5	6,5	1/2
2. Aldo Haïk	0		0,5	0	0,5	0,5	0	0	0	0,5	2	10e
3. Borislav Ivkov	0	0,5		0,5	0,5	0,5	1	0,5	0,5	0,5	4,5	5/6
4. Olivier Renet	1	1	0,5		0,5	0	1	0	0,5	0,5	5	3/4
5. Mershad Sharif	0	0,5	0,5	0,5		0	0,5	0,5	0,5	0,5	3,5	8/9
6. John Fedorowicz	0,5	0,5	0,5	1	1		1	1	0,5	0,5	6,5	1/2
7. Jean-Luc Seret	0,5	1	0	0	0,5	0		1	1	0,5	4,5	5/6
8. Gilles Mirallès	0	1	0,5	1	0,5	0	0		1	0	4	7e
9. Zsuzsa Polgar	0	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0	0		0,5	3,5	8/9
10. Boris Spassky	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	0,5		5	3/4

Echecs : sous la haute surveillance de l'organisateur du Tournoi, D.A. Blanc Shapira, Joël Lautier opposé à Hitech.

Masters : Olivier Renet face à Gilles Mirallès et Jean-Luc Seret face à la chaise vide de Mershad Sharif sous les yeux de Jacques Lambert (président de la FFE) et du GMI Borislav Ivkov.

photos C. Jaeg

gramme du monde dans un match en deux parties. Dans la première, avec les blancs, Joël, optimiste, crut pouvoir en terminer rapidement avec son adversaire informatique. Il sacrifia deux pions dans l'ouverture pour se ruer sur le Roi noir. Ce qu'il ne fallait pas faire. Un programme ne s'affole pas facilement. *Hitech* prit tranquillement les deux pions, laissa passer l'orage en trouvant les bons coups de défense et gagna sans problèmes en 65 coups. Le lendemain, le programme révéla sa force face à un joueur rendu plus méfiant. Voici la partie, certainement la meilleure jouée à ce jour par un ordinateur:

Hitech-Lautier

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cd2, c5; 4. Cgf3, a6; 5. e×d5, e×d5; 6. d×c5, F×c5; 7. Cb3, Fd6; 8. Fd3, Ce7; 9. 0-0,0-0

(Peut-être plus sûr était 9. ...h6 comme dans la partie Timochtchenko-Vaganian, championnat d'URSS, 1977);

10. Cfd4!, Cg6; 11. Dh5, Cç6; 12. Cf3

(avec la menace 13. Cg5, h6; 14. C×f7, T×f7; 15. D×g6),

28. C×g7, T×c2; 29. T×e8+, Rh7; 30. Cf5+ et les noirs abandonnent car ils sont mat au coup suivant!

• Multijeux

Terminons avec cette sympathique épreuve particulièrement significative de ce Festival puisqu'il fallait pratiquer au moins cinq jeux différents. Une nouvelle preuve que, contrairement à une idée reçue, les joueurs de compétition ne sont pas polarisés par leur discipline favorite. Et l'on vit des champions d'échecs se passionner pour le Master Mind et des bridgeurs de haut niveau exceller à Pente. Après départage des quelques concurrents ayant marqué le maximum de points dans cinq épreuves, c'est Jean-Claude Delbarre qui remporte le premier prix.

Cannes 87 : les absents ont eu vraiment tort. Il ne leur reste plus qu'à attendre un an pour prendre le chemin de La Croisette. Vivement 88 !

Alain Ledoux

GARE A POLGAR !



Le premier « match à deux » de Szuzsa Polgar, contre Olivier Remet.

Ce n'est pas par hasard si le nom de Zsuzsa Polgar commence à circuler dans les cercles d'Echecs du monde entier. Il y a quelques années, son père imaginait qu'elle ferait un jour trembler Karpov. Aujourd'hui, à dix-sept ans et demi, cette jeune Hongroise se classe déjà parmi les cent vingt meilleurs joueurs mondiaux. Championne du monde féminine des moins de seize ans à l'âge de... douze ans, elle a, depuis, acquis le titre de Maître International toutes catégories (oserais-je dire « masculin »...).

Avant qu'elle ne gravisse encore quelques échelons, *Europe Echecs* a eu l'idée de lui donner en pâture l'un de nos espoirs nationaux, en organisant, du 12 au 19 février, un match en six parties. Olivier Renet, vice-champion de France 86, a accepté de relever le défi. Il l'a finalement emporté sur le score de 3,5 à 2,5, avec, avoue-t-il, une petite part de chance.

Sur les six parties, trois se sont soldées par un résultat décisif. Autant dire que les deux joueurs ne se sont pas fait de cadeaux. Jugez vous-même :

Renet-Polgar (5e partie) :

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Fg7 4.e4 d6 5.Cf3 0-0 6.Fe2 e5 7.Fe3 Cg4 8.Fg5 f6 9.Fh4 Cc6 10.d5 Ce7 11.Cd2 Ch6 12.g4 Cf7 13.Dc2 c5 14.Cf1 h5 15.g×h5 g5 16.Fg3 f5 17.f3 f4 18.Ff2 Fh3 19.Cd2 a6 20.Ff1 Dd7 21.Dd3 Ch6 22.Tg1 Ff6 23.F×h3 D×h3 24.Df1 D×f1+ 25.C×f1 Rf7 26.Tb1 Tb8 27.b4 b6 28.Re2 Tfc8 29.Rd3 Re8 30.h3 Ceg8 31.Ch2 Fd8 32.Cg4 Rd7 33.a3 Cf7 34.Tb3 Cf6 35.C×f6+ F×f6 36.Tgb1 Rc7 37.a4 Th8 38.a5 b×a5 39.b×c5 T×b3 40.T×b3 d×c5 41.Ca4 T×h5 42.C×c5 Cd6 43.C×a6+ Rd7 44.c5 T×h3 45.Re2 g4 46.c×d6 Th2 47.Rf1 g3 48.Tb7+ Rc8 49.Tc7+ Rd8 50.Fb6 Tb2 51.Tb7+ Rc8 52.Tb8+ Rd7+ 53.Cc5+ 1-0.

Pour Zsuzsa, ce match est un apprentissage plus qu'une défaite. C'est en effet la première fois qu'elle affronte un joueur en match à deux.

« *C'est plus difficile,* confie-t-elle. *Chaque jour, il faut se heurter à la même technique, aux mêmes ouvertures et les approfondir davantage.* »

Si elle s'avoue novice dans ce genre d'exercice, son expérience en tournois est considérable : elle avait cinq ans lors de sa première compétition !

« *A l'âge de trois ans et demi,* se souvient sa mère, *Zsuzsa a découvert un jeu d'Echecs et a demandé à son père de lui apprendre la marche des pièces. Elle était si petite qu'il fallait la caler sur des coussins pour qu'elle arrive à hauteur de la table. Vers six ans, nous avons compris que son éducation ne pouvait se faire dans un cadre traditionnel. Finalement, Zsuzsa n'est pratiquement jamais allée à l'école mais elle passe régulièrement (et réussit !) ses examens de fin d'année.*

Mais qu'en pense Zsuzsa ?...

Zsuzsa Polgar : J'estime avoir beaucoup de chance. Avoir du talent, ce n'est rien. Ce qui est important, c'est de le cultiver, de progresser, de se fixer des objectifs et de les atteindre. Il y a des gens qui se demandent comment on peut vivre une enfance « normale » sans être allée à l'école. Moi je vis une vie fantastique. Je voyage partout dans le monde et j'assouvis ma passion.

J&S : Comment se passent vos journées à Budapest ?

Z.P : D'abord, je ne suis pas très souvent là-bas puisque je joue entre cent et cent vingt parties en moyenne par an. Je donne aussi quelques exhibitions de parties simultanées. Quand je suis chez moi, j'étudie chaque jour. En ce qui concerne les Echecs, j'essaie de me forger une certaine discipline. Je profite aussi de mes instants à Budapest pour voir mes amis, faire du jogging et du ping-pong.

J&S : Vous ne participez jamais aux tournois féminins. Pourquoi ?

Z.P. : Effectivement. Ma dernière participation remonte à 1981. J'avais douze ans. Je venais de gagner le championnat du monde des moins de seize ans et de terminer 5e chez les moins de vingt ans. J'avais également remporté un tournoi avec un point et demi d'avance sur la seconde, considérée comme une bonne joueuse internationale (1). A cette époque-là, j'avais vraiment tout à apprendre. Devenir la meilleure parmi les plus faibles ne pouvait pas vraiment être un but. Aux Echecs, les femmes sont encore très loin du niveau des hommes.

J&S : Même le titre de championne du monde féminine ne vous tente pas ?

Z.P. : Si, bien sûr. Mais pour y arriver, je dois passer par toute une série de qualifications en commençant par le championnat féminin de Hongrie. Ces étapes, mises bout à bout, prennent deux ou trois ans. Je préfère m'entraîner contre des Grands-Maîtres plutôt que de gaspiller mon énergie dans de faibles tournois de sélection. Mais attention : n'allez pas croire que je refuse catégoriquement de jouer contre une femme. Si j'en rencontre une dans un open, je joue avec plaisir.

J&S : Quels sont vos rapports avec la Fédération hongroise ?

Z.P. : Très mauvais ! je suis en quelque sorte un mouton noir. On voudrait bien me voir rapporter quelques médailles glanées dans des tournois féminins ! Mais moi, ce que je voudrais, c'est qu'on me qualifie pour des tournois masculins. Je n'ai aucune chance : l'année dernière, on a préféré envoyer au championnat du Monde junior un joueur beaucoup moins bien classé que moi (2). La même année, on m'a aussi joué un autre tour : ma place de seconde ex aequo au championnat senior individuel hongrois me qualifiait pour jouer le tournoi zonal (3). Les journaux avaient déjà annoncé ma participation. Au dernier moment, on m'a fait comprendre qu'il y avait un malentendu quelque part et que je ne pouvais y aller.

J&S : Quelle est votre ambition ? Devenir le challenger de Kasparov ?

Z.P. : Pour l'instant, c'est de progresser et de devenir Grand-Maître. Je ne rêvasse pas trop... Ce qui compte, c'est toujours le prochain tournoi. Après, on verra. Peut-être qu'un jour je pourrais espérer figurer parmi les dix meilleurs joueurs du monde : mais je n'en suis pas encore là.

J&S : Kasparov a dit récemment que « *ni les femmes ni les ordinateurs ne pouvaient représenter un danger pour un champion du monde* ». Que pensez-vous de la première partie de cette affirmation ?

Z.P. : Elles n'en représentent pas encore ; mais cela viendra. Il y a vingt ans, il n'y avait qu'une seule joueuse internationale, ou presque ; maintenant, nous sommes une poignée.

J&S : Qui vous entraîne ?

Z.P. : A vrai dire, personne. Les Grands-Maîtres de mon pays n'ont pas le temps ou pas l'envie de le faire. Certains se sentent menacés par les nouvelles générations dont je fais partie. Mon père m'aide beaucoup : il fait un travail d'« épluchage » énorme. Il cherche, découpe, classe toutes les parties et analyses qu'il trouve dans les magazines . Notre collection s'élève maintenant à de 200 000 fiches ! Du travail en perspective...

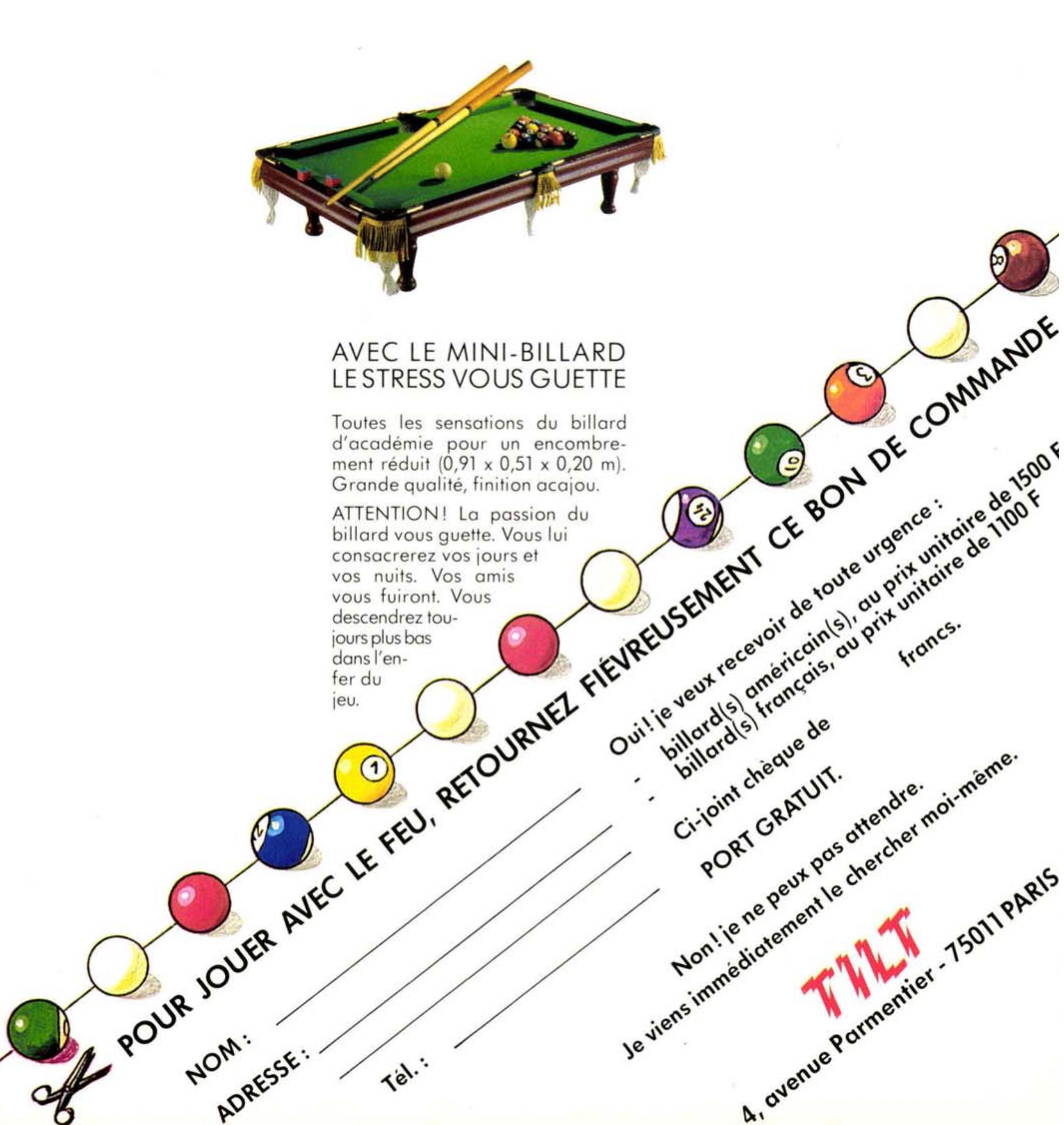
Et ne croyez surtout pas que Zsuzsa soit l'exception du siècle : d'ici deux ou trois ans, ses petites sœurs, Sofia, douze ans, ou Judit, dix ans (toutes deux classées au niveau international), pourraient bien venir défier le meilleur joueur français et prendre une revanche familiale...

Catherine Jaeg

---

(1) Tatiana Lematchko. Tournoi de Varna (Bulgarie)
(2) 2495 points ELO.
(3) Première étape qualificative dans le cycle du championnat du monde individuel.

ATTENTION JEU DANGEREUX




R. Lecomte

AUBERVILLIERS: LES MICROS PARMI LES GRANDS

Plus de sept cents joueurs d'Echecs aux prises dans une salle (de sport, bien sûr!), voilà un record de France battu par les organisateurs du tournoi semi-rapide d'Aubervilliers disputé les 24 et 25 janvier derniers.

Victoire du Maître International yougoslave Lalic devant les Maîtres français Renet et Sellos. Belle performance des espoirs Apicella, seize ans, 8e, qui battit le Grand Maître soviétique Suetine, et Lautier, treize ans, 11e.

Encore une fois, le tournoi fut l'occasion pour les ordinateurs d'enrichir leur tableau de chasse.

Pour la première fois, les petites puces rencontrèrent à plusieurs reprises des Maîtres Internationaux ou FIDE, ou d'anciens champions de France, et ceux-ci ne durent bien souvent leur salut qu'à la pendule, dans des positions compromises, voire perdantes!

Le Maître FIDE parisien Bernard (Elo 2300!) se fit même battre dans l'ouverture. Dès le 10e coup, la partie était perdue pour lui, même si le mat n'intervint finalement qu'au 46e coup.

Par excellence-Bernard

Défense Grünfeld

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5; 4. Fg5, Ce4; 5. Fh4, c5; 6. e3, Da5; 7. Db3, c×d4; 8. e×d4, Cc6 (Fh6 était meilleur); **9. Cf3, Fg7?** (une faute qui perd un pion); **10. c×d5, C×d4?** (de mal en pis, les blancs gagnent maintenant une pièce! Ce que *le Par Excellence* ne vas pas louper); **11. c×d4, F×d4**

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	♜		♝		♚			♜
7	♟	♟			♟	♟		♟
6							♟	
5	♛			♙				
4				♝	♞			♗
3		♕	♘					
2	♙	♙				♙	♙	♙
1	♖				♔	♗		♖

Le Cavalier e4 ne peut être pris en raison du clouage du Cavalier c3... alors on supprime le clouage! Enfantin pour une machine de ce niveau! **12. Db5+!, D×b5 (forcé); 13. F×b5 + Rf8; 14. C×e4 etc, et mat au 46e coup.**

Pierre Nolot

SUR VOTRE AGENDA

- Du 28 mars au 5 avril 87 : 2e salon des jeux de réflexion.
- Du 3 au 13 avril : le jeu, dans le cadre de la Foire de Nantes.
- Du 6 au 11 avril. Sicob Printemps.
- Du 30 avril au 10 mai : Minitel Expo, dans le cadre de la Foire de Paris.
- Du 10 au 19 juillet : Festival ludique international de Parthenay.

LES MISSIONS DE L'EMISSION

Vendredi 12 février 1313. Fred a devant lui le temple de Kyoto: une imposante bâtisse japonaise aux toits de céramique bleue dont les sculptures tourmentées évoquent des dragons. Blessé par un samouraï fou, Fred est fatigué: il est temps que cette aventure se termine sinon il y laissera sa peau...

Fred s'appelle en fait Yves, il a quarante-cinq ans, travaille à EDF et habite Agonac, une petite commune du Périgord. Tous les jours, depuis lundi, à 17h30 précises, il retrouve, au téléphone, Michel Grégoire en direct sur l'antenne de Radio France Périgord . L'émission dure une demi-heure du lundi au vendredi, l'animateur est le maître de jeu et l'auditeur l'aventurier.

Le candidat doit découvrir le nom d'un personnage célèbre, un lieu connu ou le titre d'un film. Chaque jour l'animateur lui donne un indice différent, le tout sous forme de charade. Il doit aussi apporter sa réponse, le vendredi, dans un lieu précis déterminé dès le début de la semaine. Il peut s'agir d'un temple, d'un magasin ou d'un cimetière. Le concurrent ignore où se situe cet endroit: il doit donc le découvrir en se déplaçant sur une carte dessinée par le maître de jeu.

Chaque semaine l'aventure se déroule à une époque et dans un lieu différents. Pour pimenter le tout, quotidiennement, sont posées deux questions ayant trait à l'aventure. Le candidat peut y répondre seul ou faire appel aux auditeurs. S'il choisit cette deuxième solution, un véritable marchandage téléphonique s'engage car le joueur devra acheter la bonne réponse!

Chaque personnage-auditeur débute la semaine avec 100 points de vie et une somme de 500 X. Lors de la première émission, il doit passer par le magasin d'accessoires où Michel Grégoire, alias Sosthène Rouleau, l'attend et lui présente une liste d'objets, plus ou moins utiles à la mission: armes, rations alimentaires, munitions, bijoux, parchemins ou relique. L'aventurier doit acheter ses objets: à lui de faire le bon choix!

Les achats terminés, Michel décrit le lieu de départ. Il a devant lui une carte qu'il a dessinée. Le candidat doit alors se déplacer, mais attention


DR

aux pièges et aux mauvaises rencontres! Les combats se déroulent comme dans un vrai jeu de rôle. Une innovation, cependant, les monstres bénéficient d'un indice de confiance. Si leur attaque est pleinement réussie, ils peuvent se sentir en confiance et reprendre l'initiative au lieu de fuir.

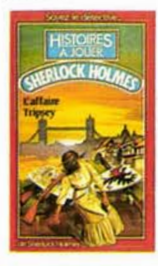
La principale difficulté fut de rendre le jeu radiophonique. Toute une équipe de techniciens a donc travaillé pour transcrire le tout sur bande magnétique. Une dizaine de monstres ont été créés avec leur cri. Comme ces Tritchcocks, oiseaux noirs aux becs d'acier se déployant avec bruit. Chaque monstre a son identité sonore: bruit de griffe raclant le sol ou bruit visqueux. On peut aussi entendre les pièges fonctionner, et des fonds sonores spéciaux ont été enregistrés: bruit de forêt ou de foule. Les questions sont posées par un envoyé de la guilde intergalactique: une voix enregistrée sur bande avec écho et truquage. Un dé radiophonique a même été inventé. Un dé à dix faces où chaque point est représenté par la note de musique d'un synthétiseur. Enfin pour rendre l'ambiance plus agréable, des disques sont passés durant l'émission et ils ont toujours un point commun avec l'aventure.

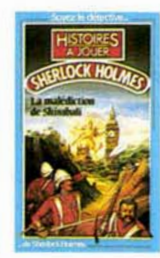
... Vendredi 12 février 1313. Fred le mercenaire entre prudemment dans le temple de Kyoto. Debout près de l'autel, dans la fumée d'un encens capiteux, l'envoyé de la guilde attend. Fred avale sa salive une dernière fois et prononce la réponse de l'énigme: Kagemusha. Une musique triomphante se fait entendre et six siècles plus tard, en 1987, dans les locaux de Radio France Périgord (99 MHz), un auditeur vient de gagner un nouveau lot de jeux.

Jean-Luc Troussel

HISTOIRES A JOUER

La collection "Histoires à jouer" s'enrichit d'une nouvelle série: "Soyez le détective... de Sherlock Holmes" (!).
Vous vous mettez dans la peau d'un jeune limier, frais émoulu, à qui Sherlock Holmes confie les enquêtes qu'il ne peut mener, faute de temps! Ce qui vous entraînera aussi bien dans les salons de l'aristocratie londonienne que dans les ruelles malfamées de Soho et les brumes des quais de la Tamise.
Deux titres, jusqu'à présent: *L'Affaire Tripsey* de Frédéric Blago et *La Malédiction de Shimbali* de Pierre et François Lejoyeux.
A vous de traquer le mystère... et à suivre!





OBJECTIF... OBJECTION !

Comme les grandes villes, le salon du jouet recèle des coins secrets, lieux de découverte, loin des grands stands luxueusement agencés et des feux des projecteurs. Le visiteur un peu curieux a ainsi pu découvrir *Objection*, un jeu édité, mais non encore distribué.
Son créateur, M. Lombard, était là en quête d'un réseau de distribution pour ce jeu de calcul mental, un peu basé sur le principe de Jarnac. Persuadé que son jeu avait le même avenir que sa précédente création (Jarnac justement) l'auteur, assurant lui-même l'édition, avait choisi de soigner sa promotion en tenant un stand où tous les visiteurs pouvaient se faire expliquer les règles du jeu. Aura-t-il été convaincant, nous le saurons bientôt...
Une chose est sûre, si le salon du jouet pouvait favoriser les contacts entre petits éditeurs et grands distributeurs, nous serions certainement assurés d'une production ludique de qualité, sinon originale.

CAPITAINE COSMOS

(Rexton)



matériel :

• une boîte 3 × 30 × 42 cm contenant :
— un livret des règles
— un livret de scénarios
— des pions astéroïdes
— des pions vaisseaux (cargos, chasseurs, escorteurs et croiseurs)
— des pions mines
— quatre cartes représentant une portion du cosmos
— les fiches signalétiques des vaisseaux (2 par vaisseau)
— 3 dés (à six, huit et douze faces)

but du jeu :

être le premier à satisfaire les conditions de victoire du scénario choisi.

le jeu :

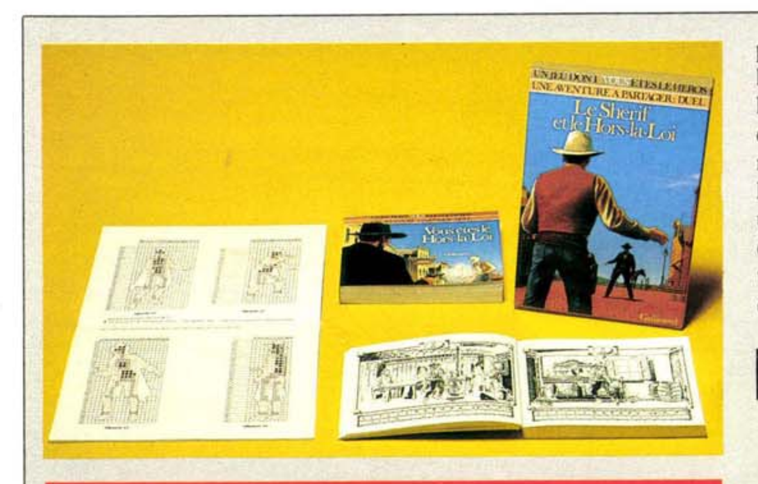
chaque partie se décompose en tours de jeu. Un tour débute par une phase de notation où chaque joueur inscrit secrètement les mouvements et les manœuvres qu'il va effectuer au cours des six phases suivantes.
Pour un vaisseau, un mouvement revient à avancer de deux cases, en ligne droite, devant soi. Une manœuvre consiste à faire pivoter le vaisseau concerné d'1/6 de tour à droite ou à gauche (le chasseur, plus maniable, peut pivoter de 2/6).
Les joueurs passent ensuite à l'exécution des directives qu'ils viennent d'inscrire. Tous les mouvements et les manœuvres plannifiés pour la première phase sont réalisés simultanément. Lorsque cela a été effectué, tous les joueurs qui le souhaitent et qui en ont les moyens peuvent tirer sur des vaisseaux adverses : les tirs sont toujours réussis, mais avec plus ou moins d'efficacité. On enchaîne sur la deuxième phase et ainsi de suite jusqu'à la fin de la sixième phase.
Chaque vaisseau possède de plus ou moins grandes possibilités de déplacement et de puissance de feu : par exemple le chasseur, très maniable et très rapide, est pourvu d'un armement léger. La règle n'autorise le mouvement que lors de certaines phases suivant le type de vaisseau. Un escorteur, assez rapide, peut bouger et manœuvrer lors des seconde, quatrième et sixième phases au contraire du cargo qui ne peut agir qu'au cours de la troisième phase.
Il en est de même pour les tirs où la puissance de feu du vaisseau intervient. Les fiches signalétiques précisent le nombre de tirs possibles par tour ainsi que le type de dé utilisé pour calculer les dégâts, en fonction du type de vaisseau et de la distance de la cible. Ajoutez à cela que chaque vaisseau possède son ou ses champs de tir propres (avant, arrière ou latéraux) et vous aurez toutes les données en main.
Les points de dommages obtenus par les lancers de dés sont retranchés du potentiel de défense du vaisseau touché jusqu'à ce qu'il atteigne zéro, synonyme de destruction totale.
Trois autres éléments peuvent intervenir dans le jeu :
— Chaque croiseur transporte des chassseurs qu'il peut choisir de lancer ou de récupérer.
— Les escorteurs ont la possibilité de larguer des mines. Malheur à ceux qui terminent une phase de mouvement dans un champ de mines !
— Comme cela est courant dans de nombreuses régions de l'espace, les flottes risquent de rencontrer des amas d'astéroïdes à la dérive.

EN BREF :

type de jeu : simulation de combat spatial
nombre de joueurs : 2 ou plus
présentation : 8/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 8/10
nous aimons : ♥♥♥

commentaires :

Capitaine Cosmos est la nouvelle pièce de la collection Rexton bâtie sur les jeux de Standard Games (après *Cray Havoc, Siège, Samouraï* et avant *Croisades...*).
Ce n'est pas la première fois qu'un jeu de simulation applique les principes de la simultanéité des mouvements et des combats, mais, jusqu'à aujourd'hui, jamais cela n'avait été fait avec un tel niveau de simplicité. Au bout de dix minutes, le plus néophyte des débutants pourra lancer sa flotte au travers des pièges de la galaxie. Lors de la révélation des ordres, la surprise est souvent teintée d'angoisse pour ceux dont les vaisseaux se dirigent vers un champ de mines larguées par des escorteurs malins ou bien vers des amas d'astéroïdes qui dérivent inexorablement.
Il vous faudra également deviner les intentions de votre adversaire pour qu'il ne disparaisse pas de votre champ de tir tout en cherchant le meilleur moment pour faire feu avec votre cargo qui n'a droit qu'à deux tirs par tour.
Dans certains scénarios, vous pourrez même bâtir votre flotte personnelle grâce à un crédit de points vous permettant de faire votre « shoping galactique » dans les arsenaux sidéraux. Les scénarios vous conduiront au travers des années qui jalonnent le XXIIIe siècle, et, grâce à *Capitaine Cosmos*, vous pourrez attaquer la First Interstellar City Bank (la construction de la station bancaire est un régal) ou bien entrer dans la bataille d'Andromède.
Les règles ne limitent en rien le nombre de joueurs et les affrontements à plusieurs sont chaudement recommandés. Un jeu vraiment sidérant...



LE SHERIF ET LE HORS-LA-LOI

(Gallimard)

matériel :

- 2 livrets, l'un pour le shérif, l'autre pour le hors-la-loi
- un livret d'aides de jeu.

but du jeu :

devenir un shérif de légende ou le hors-la-loi le plus recherché de l'Ouest.

le jeu :

le jeu est bâti sur les mêmes mécanismes que *Vous êtes l'As des as* ou *Le Maître des dragons*. Si vous êtes le hors-la-loi, vous allez devoir échapper au shérif tout en commettant le plus de délits possible ; si vous êtes le shérif, vous devez remplir votre devoir qui est de maintenir l'ordre...

Les vues très nombreuses — il y en a près de 280 — représentent l'intérieur et les environs immédiats d'un saloon avec, parfois, la présence de personnages extérieurs tels que le barman ou un joueur de poker et, bien entendu, votre adversaire lorsque vous pouvez le voir.

Chacun décide secrètement de ce qu'il va faire. Les choix possibles sont :

— mouvements de rotation du personnage qui se tourne à droite ou à gauche,

— un pas de côté,

— arrêt,

— marcher droit devant ou aller sur le côté.

Les deux adversaires annoncent leur décision et cuvrent leur livret à une page intermédiaire déduite du choix adverse, puis il abandonnent aussitôt cette page en prenant en compte leur propre mouvement. Cela n'est pas tout car certaines situations peuvent mettre l'un des joueurs en position de voir sans être vu. On procède alors, à un mouvement supplémentaire qui conduit à des vues où l'un des personnages voit l'autre se retourner ou sortir de sa cachette pour faire feu.

Lorsque l'un ou l'autre (et même les deux) adversaires sont en position de tir, ils commencent par viser. Dans ce but, ils se reportent à la silhouette du livret d'aides de jeu qui correspond à la situation : distance et attitude de la cible identique ; le tireur choisit son point d'impact dans la grille qui couvre la silhouette. Il détermine ensuite la déviation de son tir, et selon l'effet du tir, la cible est tuée, blessée plus ou moins grièvement ou bien encore son pistolet est endommagé.

La partie prend fin lorsque l'un des deux opposants a été tué ou lorsque l'un des joueurs a manqué ses six tirs, donnant ainsi la victoire à son adversaire.

Les règles avancées prennent en compte des éléments aussi divers que les types de blessures (jambes, bras, main qui tient l'arme ou non...), les bris de vitres, les primes et salaires pour les représentants de l'ordre, l'achat et le rechargement des armes, les soins nécessaires après les combats, les indicateurs qui informent sur la position de l'adversaire, les victimes innocentes prises dans un échange de tirs maladroits, les esquives et même la présence d'obstacles dans votre champ de tir tels que piano ou joueurs de poker.

EN BREF :

type de jeu : simulation, jeu de rôle (un peu)
nombre de joueurs : 2
présentation : 9/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 9/10
nous aimons : ❤❤

commentaires :

nous vous avons déjà dit tout le bien que nous pensons de *Vous êtes l'As des as* (voir *J&S* n° 41). C'est le même principe qui a été repris ici mais en changeant les tactiques du jeu.

En effet, il y a énormément de vues où l'adversaire n'apparaît pas et *Le Shérif et le hors-la-loi* est avant tout une partie de cache-cache, chacun cherchant avant tout à situer l'autre joueur. Par exemple, dans le rôle du shérif, vous êtes devant l'entrée du saloon et vous ne savez pas si le hors-la-loi se trouve accoudé au bar ou embusqué derrière la petite remise attenante au saloon : allez-vous entrer ?

Le premier qui voit l'autre sans être vu a un avantage décisif s'il joue bien, car il a là une chance de faire mouche. Attention aux maladresses, vous n'avez qu'un six-coups.

Le côte jeu de rôle reste limité à l'acquisition des niveaux de compétence et à la gestion de son pécule de dollars pour acheter armes et munitions. Le côté simulation est, par contre, assez poussé tout en restant accessible au niveau des règles. Le cas d'un shérif qui n'a pas assez d'argent pour payer ses soins à la fin du duel est prévu : il va devenir hors-la-loi à cause de ses dettes !

Ce qui fait la force de *Shérif et hors-la-loi*, l'ambiance de traque, c'est aussi sa faiblesse. En effet, quand vous ne voyez pas votre adversaire, vous êtes angoissé ; quand vous le voyez, cela signifie sa fin ou la vôtre à court terme : il en résulte plus de suspense, mais moins de richesse tactique que dans *Vous êtes l'As des as*.

En ce qui concerne les règles, il est dommage qu'il n'y ait pas une aide de jeu rappelant de manière synthétique les différentes informations présentes sur les vues.

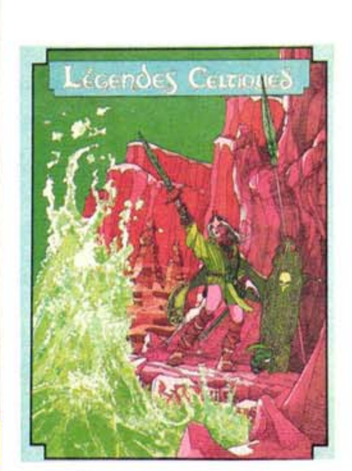
PREMIERES LEGENDES

Cette collection s'est donné comme but d'offrir des versions simplifiées de la gamme *Légendes*. Facile, direz-vous! Mais justement, une telle entreprise est quelquefois plus ardue que la création d'un nouveau jeu.

Pour *Légendes Celtiques*, Stéphane Daudier a réussi à garder intacte l'atmosphère de ce jeu tout en le rendant plus accessible et plus attrayant. La version d'origine posait le problème de la complexité des règles qui, il faut l'avouer, rebutait bien des joueurs.

Ces nouvelles règles simplifiées répondent à la nombreuse demande d'un public qui, bien qu'intéressé par les sujets proposés, n'en acceptait pas les règles trop fouillées, réservées à une "élite", retirant beaucoup de charme au plaisir de jouer. De là à dire que ces *Premières Légendes* sont devenues d'une accessibilité enfantine serait exagéré, mais elles ont atteint le but fixé: simplifier tout en gardant une grande cohérence.

En plus des dés, la boite contient deux livrets. Un gros livret de règles (190 pages) où l'on y trouve tout sur les personnages, les compétences, les métiers et la magie (250 sortilèges), et le second livret sur la civilisation celtique qui présente le cadre, l'historique, les légendes et les héros de ce monde mythique ainsi qu'un scénario prêt à jouer. (Jeux Descartes)



LA TABLE RONDE

La seconde boîte de cette collection *Premières Légendes* nous emmène en pleine légende du roi Arthur.
Le système de règles est similaire à *Légendes celtiques* avec, toutefois, des adaptations dues au cadre. Quant au livret de civilisation, il traite aussi bien de l'histoire et du mythe de la table ronde que de la société arthurienne, des données géographiques et de l'art de la guerre. Bien sûr, il propose aussi un scénario prêt-à-jouer. Cette adaptation de *Légendes* pour la Table ronde est signée Anne Vétillard, bien connue des joueurs qui l'ont certainement vu mener bien des tables de *Légendes*.
Elle a su, elle aussi, allier la poésie de la légende à la cohérence des règles.



LE PRIX DU SANG

Ce scénario, signé Alexis Lang et Stéphane Truffert pour *Légendes celtiques* qui, aux dires de Stéphane Daudier, a su *"capturer l'essence du merveilleux celtique"* est le lauréat du concours 1986 des scénarios de *Légendes*.
Tout débute par une tempête qui pousse un vaisseau désemparé sur la côte de l'île d'Owen. Sur ce bateau, se trouvent les personnages de cette aventure. Mais ils ne savent pas encore ce qui les attend! C'est lorsqu'ils se rendent à un banquet donné par le roi de l'île, en leur honneur, qu'ils entrent réellement dans l'aventure: il leur faudra aller bientôt à Selengaï pour y ramener quatre objets. Mais ceux-ci ne seront pas faciles à prendre, et seule la légende sait s'ils y parviendront.
A noter que ce scénario peut être joué sur *Légendes* ou sur *Premières Légendes*, des tableaux en fin de livret permettant de l'adapter. Jeux Descartes, 69 F.



CHICAGO

(FTG: dist. Hexagonal)

matériel :

- un plateau de jeu
- 120 pastilles en plastique de couleurs
- 6 dés
- 80 pions en bois de couleurs (décapités)
- 120 têtes en bois de couleurs
- 20 billets de 1 000 FT (Flying Turtle)
- 20 billets de 5 000 FT
- 20 billets de 10 000 FT
- 20 billets de 50 000 FT

but du jeu :

être le premier joueur à atteindre l'un des trois objectifs suivants: posséder trois casinos sur quatre, détenir tous les bars de la place centrale ou encore avoir cinq pions à tête jaune.

le jeu :

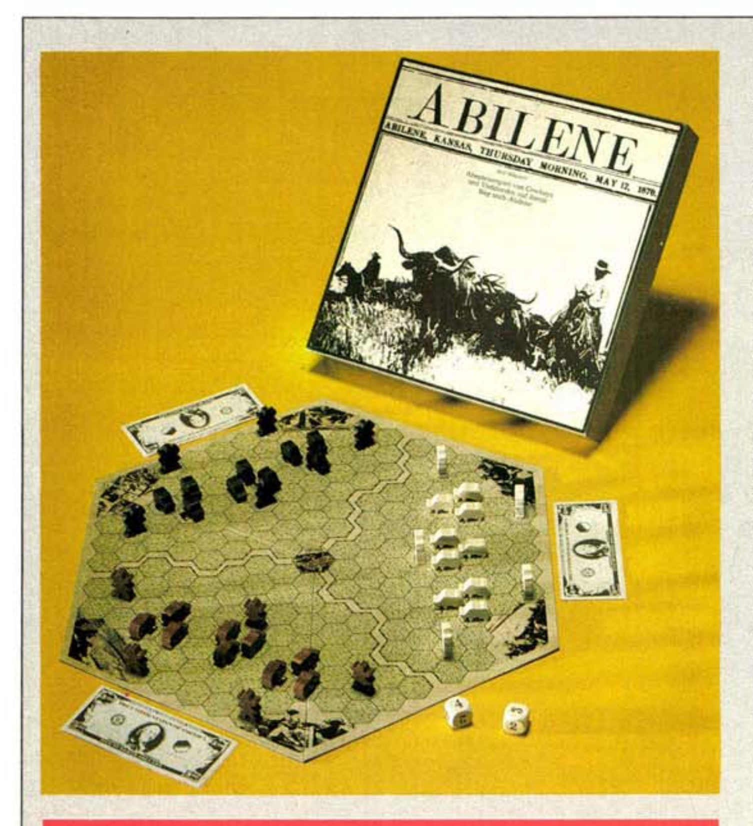
chaque joueur figure un gang qui va évoluer sur le plateau de jeu, représentant une ville (Chicago) composée d'une place centrale et de quatre quartiers abritant chacun des bars et un casino.
Le tout est parcouru de rues.
Au début de la partie, chaque joueur reçoit trente pastilles d'une couleur, vingt pions décapités de la même couleur, une tête jaune et 50 000 FT.
La partie est découpée en quatre phases au terme desquelles le jeu s'arrête. Chaque phase est elle-même divisée en six tours.
Au début de la partie, et à la fin de chaque phase, les joueurs peuvent acheter des têtes de couleur afin de mettre de nouveaux pions en jeu.
A son tour, le joueur lance trois dés de parcours et déplace, à sa guise, un ou plusieurs de ses pions du nombre de points obtenu aux dés.
Pour acquérir un bar, il suffit d'y passer et d'y déposer une pastille de sa couleur (s'il y a déjà une autre pastille, celle-ci est retirée). Pour un casino il faut immobiliser un pion dans la case.
Dès que deux pions adverses se rencontrent, il y a combat. Celui-ci se résout au moyen des dés de combat, et selon le contenu de la tête possédée par le pion. Le pion vainqueur du combat se voit attribuer un accroissement de puissance (changement de tête) et une prime variant selon la valeur du pion éliminé.
Le jeu s'arrête dès qu'un des joueurs a atteint l'un des objectifs. Sinon, il s'arrête à la fin de la quatrième phase, et un compte spécial est alors effectué pour déterminer le joueur gagnant.

commentaires :

l'originalité de ce jeu vient surtout de ces pions décapités qui, selon le contenu de leur tête, varient de puissance. Cette puissance est matérialisée par l'emploi des dés spéciaux lors d'un combat. Ces dés ont six faces, mais plus l'on monte en puissance, plus les chiffres inscrits se rapprochent de 6. Ainsi, pour la tête bleue, il s'agit d'un dé normal, tandis que pour la verte, seuls les chiffres 3, 4 et 5 sont imprimés deux fois, et pour la jaune, seuls les chiffres 5 et 6 sont imprimés.
Malgré cet avantage pour les têtes puissantes, les combats ne sont pas évités, car en gagner un rapporte non seulement de l'argent (plus la tête est puissante, plus cela rapporte) mais un accroissement de puissance. Un jeu où il faut savoir doser le risque et qui a l'avantage de posséder des règles courtes et simples, lui permettant de se jouer en famille.

EN BREF :

en bref:
type de jeu: tactique et économique de société
nombre de joueurs: 2 à 4
présentation: 8/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 7/10
nous aimons: ♥ ♥



ABILENE

(Hexagames)

matériel :

• une boîte 32 × 27 × 7 cm contenant :
— des billets de 500 $
— des pions « troupeau en bonne santé » et « troupeau malade » qui se distinguent des précédents par une marque cachée, soit en tout 27 pions
— un plateau de jeu représentant trois domaines adjacents à Abilène, centre du plateau
— un dé.

but du jeu :

être le plus riche lorsque le jeu se termine, c'est-à-dire lorsqu'il ne reste plus que six troupeaux sur le plateau.

le jeu :

les cow-boys et les troupeaux sont répartis sur les emplacements dessinés sur le plateau, chacun pouvant placer comme il le veut ses troupeaux malades ou sains à l'insu des adversaires.
Chaque joueur déplace ses bêtes et ses cow-boys à tour de rôle. Pour les premiers, il dispose d'un capital de trois points de mouvement à répartir entre un, deux ou trois troupeaux. Pour les seconds, c'est le jet de deux dés qui détermine le capital de points de mouvements qui sera à répartir entre deux cow-boys au plus. Si un cow-boy aboutit sur une case occupée par un troupeau, celui-ci est capturé et sera désormais la propriété du voleur : en outre, celui-ci a la possibilité d'inspecter la marque cachée pour connaître l'état de santé du troupeau.
Quand deux cow-boys adverses se retrouvent sur la même case, c'est le duel. Chacun jette les dés, et c'est le plus fort tirage qui gagne (en cas d'égalité, on relance). Si le perdant se trouve sur son territoire, il est simplement remis sur une case de départ ; s'il est un étranger venu de l'un des domaines adjacents, il est éliminé. Un joueur qui n'aura plus qu'un cow-boy pourra en recruter un supplémentaire (et un seul).
Lorsqu'un troupeau atteint Abilène, celui qui l'a conduit empoche le prix de la vente. Un troupeau rapporte 1 000 $ ou bien 2 000 $ s'il a été volé. Pour être vendues, les bêtes sont supposées saines, mais les adversaires du vendeur doivent donner leur avis sur l'état réel du troupeau. Chacun d'eux déclare donc s'il accepte ou s'il refuse les bêtes pour raison de mauvais état sanitaire ; s'il s'agit de bêtes volées, leur propriétaire d'origine parle en dernier. Si les joueurs « acceptent » un troupeau mauvais ou s'ils « refusent » un troupeau sain, ils doivent verser 500 $ ou bien 1 000 $ en cas de troupeau volé au vendeur. Par contre, les vendeurs indélicats qui se voient « refuser » des bêtes malades versent les mêmes sommes à ceux qui les ont démasqués.

commentaires :

Abilène est le type même de jeu sans prétention mais qui se révèle diablement amusant à l'usage. Conçu pour tous avec des règles simples, agréablement présenté, il allie tactique et suspense dans des parties qui ne durent pas plus d'une heure.
Les cow-boys ne sont que le moyen de parvenir à ses fins, c'est-à-dire s'enrichir par la vente ou le dépistage vétérinaire. La grille qui donne les versements lors des ventes est la clef de voûte de toute tactique. Nous vous laissons le plaisir d'en découvrir tous les secrets mais voici quelques indications :
— vendre un troupeau ne peut que rapporter et au pire ne coûte rien. Il vaudra mieux miser sur des ventes astucieuses que sur des diagnostics exacts ;
— voler un troupeau malade est une mauvaise affaire car son propriétaire, connaissant son état, ne vous manquera pas lors de la vente ;
— pénétrer chez un adversaire est dangereux, et perdre un cow-boy est un préjudice certain, car plus vous disposez de possibilités, plus il vous est facile d'intercepter les troupeaux ;
— la tactique la plus raisonnable est de vendre des troupeaux sains et de supposer les vendeurs honnêtes. Malheureusement, à trois joueurs, au moins trois troupeaux malades devront être vendus avant la fin de la partie. Des moments bien agréables en perspective, particulièrement à trois joueurs...

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2 ou 3
présentation : 8/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥♥

L'ILE AU TRESOR

(Schmidt)

matériel :

• une boîte 40 × 28 × 5 cm contenant :
— 4 bateaux
— 4 équipages de six pirates
— un plateau de jeu représentant une île avec ses ports et une zone montagneuse centrale d'où émerge un volcan
— une carte tempête
— six coffres dont l'un porte une marque cachée
— deux dés.

but du jeu :

être le premier à ramener le trésor, caché dans l'un des coffres, à bord de son bateau.

le jeu :

le début du jeu permet de mettre en place les six coffres à l'intérieur de la zone montagneuse centrale et de faire accoster les différents bateaux dans les ports de l'île.
Les différents équipages vont débarquer de leurs bateaux respectifs et se diriger vers les coffres en traversant plaines et marais ; les possibilités de mouvement de chacun sont données par un jet de dés dont les points peuvent servir à bouger, embarquer ou débarquer des pirates ou bien encore à déplacer le bateau avec son équipage. Lorsqu'un pirate rejoint un coffre, il regarde si celui-ci possède la marque cachée qui indique la présence du trésor : après son inspection il peut décider de laisser le coffre là ou bien de l'emporter à son bord.
Lorsqu'on porte le coffre au trésor, le retour est très difficile car tous les mouvements comptent double, et on risque de mauvaises rencontres. La procédure de combat est extrêmement simple : l'attaquant jette les dés ; il bénéficie d'un bonus en cas d'attaque à plusieurs et d'un malus si le terrain est désavantageux ; si le résultat est supérieur à 8, l'attaquant

tue ou met en fuite son adversaire, et si le résultat est inférieur à 5, l'attaquant est tué.
Pour gagner il vous faudra rejoindre votre navire et y charger votre trésor, en évitant de vous perdre dans le brouillard, de vous laisser arrêter par la tempête ou de succomber à la fièvre des marais et aux éruptions toujours possibles, tous ces événements ayant lieu en cas de sortie d'un double lors des jets de dés de mouvements.

commentaires :

L'Ile au trésor est une production de qualité essentiellement destinée aux plus jeunes. Pourtant, les aînés y trouveront sans doute un certain intérêt. Chacun y trouvera son compte en tactiques et rebondissements. La présentation est réussie tout en restant sobre (les pions pirates sont un peu impersonnels), et les règles, bien que comportant quelques imprécisions, restent simples et claires. Au fil des parties, vous vous apercevrez vite que certaines phases du jeu revêtent une importance toute particulière.
Tout d'abord le choix des ports de départ où la position du premier à choisir est aussi intéressante que celle de dernier. L'une vous permet de vous situer au plus près des coffres et de la montagne, en terme de points de mouvements, dans la perspective du retour, et l'autre vous permet de calquer votre tactique sur l'attitude des autres joueurs pour vous poster en embuscade.
Ensuite, si vous trouvez le trésor, il vous faudra choisir entre l'emporter tout de suite, déclenchant la chasse, ou bien feindre une découverte sans intérêt. La seconde solution n'a qu'un caractère temporaire, c'est pourquoi il vaut mieux préparer son retour avant de chercher à repérer le trésor.
Enfin, il vous est possible de tenter des manœuvres tournantes :
— vous êtes l'heureux possesseur du trésor et vous décidez de suivre un chemin à l'opposé de votre navire pour surprendre vos adversaires en espérant un jet de dés chanceux vous permettant de changer votre bateau de port pour aller à la rencontre de votre pirate porteur ;
— vous êtes très en retard et décidez de ne pas chercher le trésor mais d'en attendre le propriétaire lorsqu'il voudra regagner son navire.
Bien d'autres choix tactiques sont possibles, arbitrés par les événements du jeu qui sont très présents (une chance sur six à chaque jet de dé !), mais nous vous laissons le plaisir de les découvrir.



EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 7/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 5/10
nous aimons : ❤❤



ARBORA

(Franckh Kosmos)

matériel :

- 70 pions
- 36 cartes carrées représentant chacune quatre motifs de feuilles ou de fruits en ombres chinoises (un motif par côté)
- un plateau de jeu.

but du jeu :

être le joueur possédant le plus de pions à la fin de la partie.

le jeu :

le plateau représente un carré de six cases de côté.
Au début de la partie, un pion est posé sur chaque intersection intérieure (soit 5 × 5 pions) et à l'une des extrémités de chacune des colonnes et des lignes (soit 6 × 2 pions). Une première carte est tirée et posée sur l'une des cases.
Chaque joueur va alors tirer une carte à tour de rôle et essayer, s'il le peut (et s'il le veut), de l'accoler à une autre précédemment tirée, par un principe de domino ; il sera possible de mettre, par exemple, côte à côte deux motifs représentant des feuilles de marronnier.
Le joueur qui pose la carte recouvrant la dernière case libre contiguë à une intersection empoche le pion situé sur celle-ci ; celui qui complète en dernier une colonne ou une ligne gagne également le pion mis en jeu pour celle-ci. Il peut arriver que la pose d'une carte rapporte plus d'un pion à la fois.
Le gain de pion, quand il est possible, est obligatoire sauf en cas de rachat par le joueur concerné ; celui-ci passe alors son tour en payant un pion à la banque. Une pose non effectuée et qui n'a pas été « rachetée » est assimilée à un oubli. Le premier adversaire qui signale la faute empoche une prime et les gains éventuels qui étaient à la clef.
La partie se termine lorsque tous les pions ont été attribués.

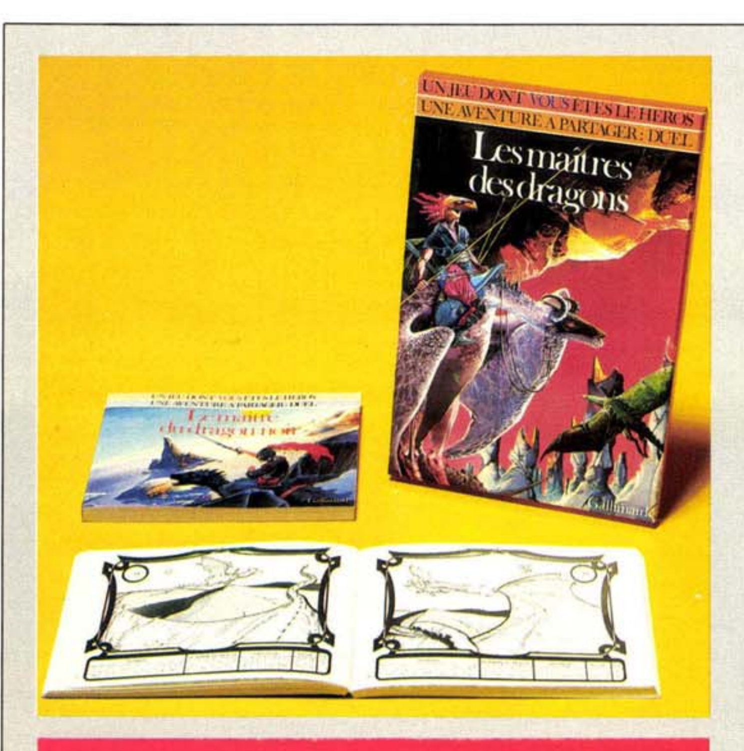
commentaires :

la présentation est irréprochable (une habitude chez cet éditeur), mais, pour une fois, le thème colle mal avec les mécanismes du jeu. L'argument écologique d'un jeu sur la forêt qui doit vivre paraît bien pâle au vu de principes de jeu qui relèvent essentiellement du morpion et des dominos.
Pour être sûr qu'il n'y aura pas de problème de pose de cartes, l'auteur a conçu des motifs uniquement en double exemplaire. Il n'existe donc qu'une possibilité d'assemblage des cartes, et la différence d'une partie à l'autre réside seulement dans la position de l'assemblage.
Si l'intention est louable, il reste difficile de se passionner pour *Arbora*. Le seul élément tactique est la procédure de rachat dont il vous faudra user avec parcimonie, car un pion par tour est un prix exorbitant.

EN BREF :

type de jeu : hasard et (un peu) tactique
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
présentation : 9/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 5/10
nous aimons : ❤





VOUS ETES LE MAITRE DU DRAGON

(Gallimard)

matériel :

- 2 livrets, l'un pour le maître du dragon blanc, l'autre pour le maître du dragon noir
- une double page d'aides de jeu.

but du jeu :

exterminer les créatures qui menacent le monde de Pern et gravir les échelons dans la hiérarchie des maîtres des dragons.

le jeu :

il comporte deux jeux en un : initiation et jeu de rôle.
L'initiation permet d'apprendre les mécanismes du jeu, très semblables à ceux de *Vous êtes l'As des as* (voir *J&S* n° 41). Chacun des deux joueurs ouvre son livret à la page de début où il peut se voir, ainsi que son compagnon de patrouille, en train de chevaucher un dragon. Sur cette même vue apparaissent des filaments qui tombent du ciel. Votre mission est de les empêcher d'atteindre le sol où ils sèment la destruction. Vous allez donc devoir vous approcher des filaments pour être en mesure de les carboniser grâce au souffle de votre dragon. Il vous faudra éviter d'être atteint par un filament ou bien par un compagnon maladroit.
Chacun choisit secrètement la manœuvre qu'il va exécuter parmi une gamme de virages plus ou moins serrés. Les deux « maîtres » annoncent leur choix et ouvrent leur livret à une page intermédiaire déduite du mouvement adverse, puis ils quittent aussitôt cette page en prenant en compte leur propre manœuvre. Chacun des deux joueurs se retrouve alors à la page finale du tour. A cette nouvelle page, les maîtres peuvent découvrir une vue qui tient compte des mouvements de chacun et de la trajectoire des filaments qui continuent à se diriger vers le sol.
Suivant les règles utilisées, la patrouille se termine quand sept filaments ont été consumés ou ont atteint le sol ou bien encore quand l'un des dragons a subi trop de dommages et doit être ramené par son maître.
Au fil des patrouilles, les joueurs vont pouvoir collecter des points de prestige obtenus en abattant les filaments, la meilleure opération étant d'anéantir des filaments alors que l'on est en patrouille avec un maître plus prestigieux que soi. Les retours précipités au camp pour cause de dragon malade, l'incendie accidentel du dragon de votre compagnon ou l'erreur de laisser passer un filament sont autant de causes de perte de prestige.
Votre ascension dans la hiérarchie des maîtres de dragon s'accompagnant d'une meilleure connaissance du pilotage de ces drôles de bêtes, vous serez en mesure d'effectuer des manœuvres de plus en plus délicates.

commentaires :

nous vous avons déjà dit tout le bien que nous pensons de *Vous êtes l'As des as* (voir *J&S* n° 41).
C'est le même principe qui a été repris ici, mais en changeant la finalité du jeu. En effet, vous devez, à la fois, faire bloc avec votre compagnon tout en tirant votre épingle du jeu en soignant au maximum votre tableau de chasse, seule façon d'accroître votre prestige personnel.

Le thème, tiré d'un ouvrage d'Anne Mc Caffrey, constituait un bon matériau de base, mais il est malheureusement peu exploité. Une fois déterminé le type de dragon qui vous échoit, vous entamez une longue série de patrouilles au bout de laquelle vous attendent le titre de Vénérable et... une impression de répétition.
Il est plus difficile de se passionner pour ces chasses aux filaments que ce ne l'était pour les combats tournoyants des as de l'aviation. Le côté jeu de rôle n'est pas assez poussé, et les livrets sont un peu minces : 115 vues seulement. Cette version se justifiait-elle ?
Pour ceux qui désirent vivre intensément ces aventures, nous ne pouvons que conseiller la variante gestuelle où les joueurs inventent un code de signes pour coordonner leurs mouvements.

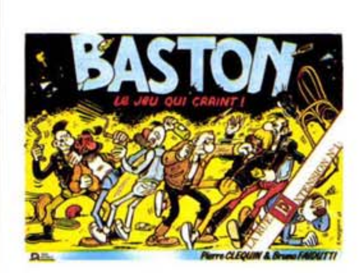
EN BREF :

type de jeu : simulation, jeu de rôle (un peu)
nombre de joueurs : 2 ou plus en règles avancées
présentation : 8/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 5/10
nous aimons : ♥

BASTON

LA RUE: Extension n° 1

Les cafés craignant trop, because que les blaireaux ameutent aussi sec les poulets dès qu'une baston commence, nos doux personnages passent à la rue. Là, pas de problème. Il y a de la place, on peut courir, sauter les bancs, éventuellement se planquer dans les égouts et, surtout, se fendre la pêche avec les poubelles en s'en servant aussi bien comme projectile que comme bouclier, histoire de jouer aux chevaliers modernes.
Si ça craint moins côté flics, par contre côté baston, bonjour! Surtout lorsque les nunchakus sortent des blousons. Et que les proprios soient blancs ou jaunes, peu importe, ça fait très très mal!
Oh! des fois on est même gentil. On aide des mémés à traverser le quartier ou alors on colle des affiches pour un parti quelconque. Mais à chaque fois, ça tourne à la baston! Allez savoir pourquoi!
"Mais, c'est l'extension de Baston", crie un des types en sortant de la poubelle une pochette couleurs sous cellophane. A l'intérieur, il y trouve quatre éléments de plateau de jeu,
poubelle une pochette couleurs sous cellophane. A l'intérieur, il y trouve quatre éléments de plateau de jeu,
représentant des rues, des pions poubelles et nunchakus, des feuilles de perso, des feuilles d'ordres, des nouvelles règles et six scénarios "spécial rue".



A peine a-t-il eu le temps de regarder tout ça qu'un second type lui arrache des mains en criant: *"C'est pour moi!"*
Ça y est! Ça recommence. Quoi? La baston!!!
(Jeux Actuels)

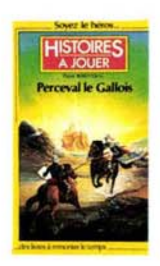
Ont collaboré à cette rubrique Jean-Michel Rubio-Nevado et Fabrice Cayla.

SOYEZ LE HEROS...

Deux nouveaux titres dans la série "Soyez le héros... à remonter le temps".

Le Trésor du Yucatan, de Joël Gourdon. Nouveau Monde et conquistadors à la recherche du fabuleux trésor des Mayas!

Perceval le Gallois, de Pierre Rosenthal. Chevalerie et légendaire Table ronde...





NOUS AVONS RECU...

• Epées et sortilèges n°1, des scénarios pour AD&D, l'Œil Noir, Paranoïa, mais aussi un programme Basic pour créer vos personnages de Mega (!), une foule de news, des aides de jeux, un spécial Stéphane King, un spécial Tardi et Caza, etc. En kiosque et sur abonnement à : Epées et sortilèges PA, 132, avenue des Bernardines, 73000 Chambéry.

• Dragon radieux n°8, "spécial Dragons". Des infos, des scénarios pour AD&D, le Jeu de rôle des Terres du Milieu, Légendes et des aides de jeu.

• White Dwarf n°86. Un scénario pour *Call of Cthulhu* se déroulant à Londres, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les gnomes... (en anglais). Sur abonnement £ 24: Games Workshop. Chewton street, Hiltop, Eastwood, Notts NG 3HY (GB).

• L'Effort n° 268, le journal de la Fédération française de Dames avec les résultats du championnat du monde et le règlement de la coupe de la Fédération.

• Chroniques d'Outre-monde n°5. Là aussi une chronique sur le jeu de rôle des Terres du Milieu, un scénario pour Trauma ("Sida Mental"!), des scénarios pour AD&D...



CROSSADO

(Hexagames)

matériel :

• boîte contenant :
— un plateau de jeu représentant une mer avec quatre îles situées chacune à l'un des coins du plateau
— un dé
— 20 radeaux
— 4 pions par joueur.

but du jeu :

être le premier à avoir fait traverser ses pions, c'est-à-dire à avoir atteint l'île diagonalement opposée.

le jeu :

il se décompose en deux phases. Tout d'abord se déroule la pose des radeaux. Chaque joueur place à tour de rôle sur le plateau l'un de ses radeaux dans le but de se constituer un chemin lui permettant de faire traverser à sec ses pions. Notez que le nombre de radeaux attribués est identique pour chacun et dépend du nombre de participants. Lorsque tous les radeaux ont été placés, la deuxième phase commence.
Chaque joueur lance le dé et avance l'un de ses pions du nombre de cases indiquées à la condition expresse que le déplacement s'effectue sans interruption sur des radeaux, qu'ils appartiennent ou non au joueur concerné. De plus, si le dé indique 1 ou 6, le joueur peut déplacer l'un des radeaux du plateau, dans le but avoué d'achever son chemin tout en corsant celui de ses adversaires.
L'arrivée dans l'île de destination doit s'effectuer en tirant le nombre exact de cases restant à parcourir.

commentaires :

à la pose des radeaux, deux options sont possibles :
— se construire un chemin le plus achevé possible, en mettant bout à bout les radeaux, mais il sera d'autant fragile, car si un seul radeau est déplacé, le chemin est coupé ;
— bâtir un chemin solide, en doublant tous les points de passage, qui puisse résister à un vol de radeau. Il sera également intéressant d'utiliser la règle interdisant les superpositions de radeaux pour gêner l'adversaire dans sa pose.
Lors des déplacements, il faudra éviter de se retrouver coincé sur des radeaux solitaires. L'intérêt du « 6 » qui permet de déplacer un radeau et un pion est très important. Il pourra être profitable d'utiliser la formation en « tortue », chère aux Romains.
L'arrivée dans l'île de destination nécessite une préparation. Pour accroître vos chances de réussite au jet de dé de fin de parcours, votre intérêt est de placer côte à côte deux radeaux au moins, permettant l'accès à l'île par plusieurs trajets d'une ou plusieurs cases.
Problème de test ou de traduction ? En tout cas, la qualité des règles est bien insuffisante en regard de la simplicité du jeu. Il y a des manques, par exemple le cas où l'on souhaite déplacer un radeau sur lequel il y a un pion n'a visiblement pas été rencontré par l'auteur, et les tournures de phrases, parfois approximatives n'arrangent rien.
La présentation sobre mais jolie aurait mérité un meilleur sort.

EN BREF :

type de jeu : jeu de parcours et de blocage
nombre de joueurs : 2 ou 4
présentation : 8/10
clarté des règles : 4/10
originalité : 5/10
nous aimons : ♥

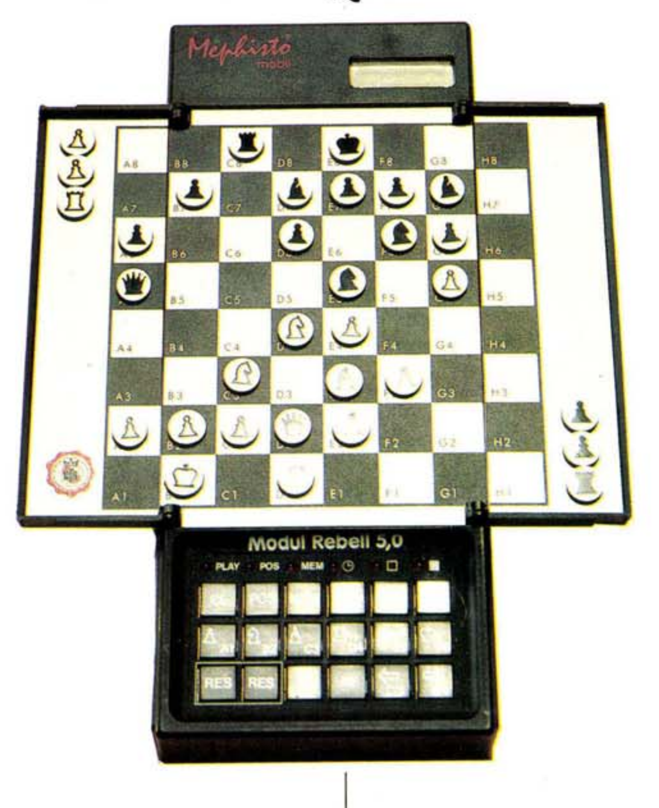
ECHECS ELECTRONIQUES

REBELLE ET MOBILE

Depuis quelques années les amateurs de magnifiques échiquiers autorépondeurs en bois ou d'appareils semi-sensitifs en plastique sont comblés: ils n'ont que l'embarras du choix entre *Constellation, Elite, Excellence* et autres.

Par contre, ceux qui ont envie de jouer aux échecs contre un ordinateur dans le métro, l'avion ou sur la plage ne sont guère gâtés: les ordinateurs de poche sont rares et d'un niveau consternant, ce qui explique d'ailleurs leur quasi-absence de ces colonnes. Voici donc une bonne surprise: en mettant le programme hollandais Rebell dans l'habillage du *Mephisto Mobil*, la firme allemande Hegener et Glaser vient de jouer un bon coup.

24 × 10 × 3 cm; 600 grammes, voilà qui tient dans une (grande) poche.



Et vous avez un appareil à dix-huit touches avec écran de contrôle et petit échiquier magnétique repliable, très agréable. Le tout fonctionne évidemment sur piles, mais aussi sur secteur.

Malgré sa petite taille, le *Mephisto Mobil Rebell* possède autant de fonctions qu'un "grand":

- 10 niveaux de jeu dont un niveau d'analyse dit infini.
- Plus les niveaux de recherche de mat.
- Affichage de l'évolution de la position, de la profondeur d'analyse, de la variante principale.
- Pendule indiquant les temps de l'ordinateur et du joueur en heures, minutes et secondes.

Quant au niveau de jeu il est d'excellente qualité pour un échiquier de poche, probablement supérieur à 1800 Elo.

Bibliothèque d'ouverture originale, grande force tactique en milieu de jeu avec, pourtant, parfois de surprenantes faiblesses comme le montre notre grille de tests (résultat très médiocre pour le diagramme 6).

Mais c'est dans le domaine des finales que le bât blesse: visiblement le programmeur Ed. Schröder n'est pas allé jusque là!

Il serait très intéressant de voir le *Mephisto Rebell* soumis au même test que le *Par Excellence* et le *Constellation Forte*, c'est-à-dire opposé à vingt ou vingt-cinq joueurs de 2e catégorie. La décision appartient au nouvel importateur de la marque en France: Sagimeca. Notons que depuis six ans que les ordinateurs *Mephisto* sont vendus en France, on en est désormais au 5e importateur: serait-il si difficile de travailler avec la firme de Munich? Le prix définitif du *Rebell Mobil* n'était pas encore fixé à la mi-février, mais on savait tout de même qu'il serait supérieur à 3 000 F, bien cher pour un ordinateur de poche... même très performant.

	Mephisto Rebell	Rappel du meilleur
Diag. 1	0 s	De nombreux: 0 s
Diag. 2	2 s	Mephisto Amsterdam: 0 s
Diag. 3	5 min 25 s	Conchess H: 20 s
Diag. 4	6 s	De nombreux: 1 s
Diag. 5	31 s	Constellation Expert: 1 s
Diag. 6	40 min 28 s	Constellation Expert: 37 s
Diag. 7	Non trouvé en 1 h	Super Constellation: 1 s
Diag. 8	5 s	Conchess H: 2 s
Diag. 9	3 min 15 s	Conchess H: 1 min 20 s

Les diagrammes des tests ont été publiés dans les nos 23 et 35.

PIERRE NOLOT

ECHECS

LA FRANCAISE VUE PAR LES RUSSES

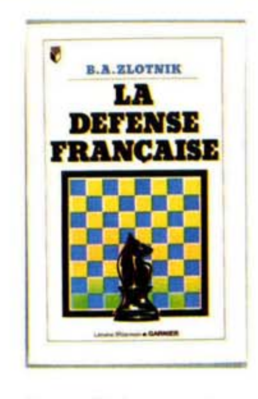
Pour le profane, disons que la *Défense Française*, qui dut son nom à une partie par correspondance Londres-Paris disputée entre 1834 et 1836, consiste à répliquer par la poussée du pion-Roi d'une case à la poussée de deux cases du pion-Roi des Blancs.

Les connaisseurs savent, eux, qu'elle convient aux joueurs plus portés sur la stratégie que sur la tactique, qu'elle réserve généralement une bonne finale aux Noirs, mais que leur Fou de cases blanches, enfermé par ses propres pions, leur causera des soucis, etc, etc.

L'auteur a disséqué cette défense en la divisant en six grands systèmes, chacun avec des caractéristiques bien marquées.

Les analyses soviétiques ont la réputation d'être sérieuses, et celles de ce livre ne semblent pas y faillir.

Le seul reproche que je formulerai tient au trop petit nombre, douze, de parties commentées. Rien n'est



plus instructif, à mon avis, que de voir ce que donnent des idées d'ouverture dans la pratique du jeu, jusqu'à la fin de partie, souvent typique de l'ouverture qui l'a engendrée.

Un livre sérieux à conseiller à tous les joueurs de compétition, qui n'oublient pas que le meilleur moyen de s'entraîner seul reste de chercher les failles dans les analyses des théoriciens.

La Défense Française par B.A Zlotnik aux éditions Librairie Saint Germain-Garnier. 254 pages, 125 F.

PS: le traducteur, D. Tsepeneag, est un écrivain émigré d'un pays de l'Est, et un joueur d'échecs de première catégorie.

NICOLAS GIFFARD

CONCOURS 86: C'EST FINI!

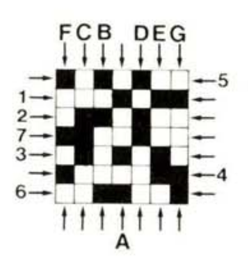
Ouf! Un marathon c'est long, même quand il ne fait travailler que les neurones. Mais il est vrai que de ce côté-là, vous êtes de vrais athlètes! Voici donc les résultats de la cinquième et dernière épreuve, celle de notre numéro 42, et enfin, le palmarès du Marathon 1986.



Matriochka
Une curiosité arithmétique qui ne vous a guère résisté. Bravo!

```
      234375
   ×    2564
   ---------
      937500
    1406250
   1171875
   468750
   ---------
=  600937500
```

Les jumelles
Encore trop facile (pour vous!). Il faut dire qu'il y avait de nombreuses solutions possibles mais cette fois, promis, nous les avons toutes prises en considération. En voici une:



Solution unique
Incroyable! Vous êtes absolument incollables. Même quand nous faisons une erreur dans l'énoncé, vous trouvez la bonne solution. En effet, dans le quatrième problème, nous avions fait suivre les mots "chœur" et "examen" d'un point noir et d'un point rouge au lieu de deux points rouges. Et vous avez pourtant été nombreux à aboutir au mot mystère qui était UNIVERS. Si ça continue comme ça, on ne vous posera bientôt même plus les questions!

Super-défi
Eh oui, on peut placer 31 mots de trois lettres sur une grille 9×9. Vous avez (encore!) été assez nombreux à y parvenir. Voici une solution:



Epreuve de départage
Voyons un peu. Les bulletins étaient séparés en deux parties égales; ceux qui proposaient les nombres les plus élevés, ceux qui proposaient les plus faibles. Il fallait proposer le nombre le plus proche de la différence entre la moyenne des plus élevés et celle des plus faibles.
La moyenne des nombres forts s'est établie à: 51,0236
Celle des nombres les plus faibles à: 30,6652
Il fallait donc jouer 20,3584
C'est Michèle Leblanc de Castanet qui s'est approché(e) le plus de la solution idéale avec 20,3847.
Elle remporte ainsi le prix spécial. Bravo.

LES GAGNANTS

1er (1 000): LEBLANC Michèle, Castanet, gagne un *radio-cassettophone stéréo* portatif secteur/pile GF-A1 (modèle compact, puissance musicale 6,8W, arrêt automatique intégral, etc) offert par Sharp. 2e (998): GAUTHIER Régine, Vimoutiers; 3e (997): SEROL Chantal, Roanne, gagnent un *radio-cassettophone stéréo* portatif pile-secteur offert par Sharp. 4e (996): ZAOUI Danièle, Saint-Denis, gagne une *collection complète des 7 livres* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher. 5e (994): RION Alain, Lille, gagne un wargame *Alésia* offert par Jeux Descartes. 6e (988): BABIN Bruno, Nantes, gagne un jeu *Appel de Cthulhu* offert par Jeux Descartes. 7e (987): SALLES Noël, Lisle-sur-Tarn; 8e (984): DENIS Michel, Ottignies (Belgique); 9e (983): TIFA Olivier, Vezin; 10e (980): HUOT Charles, Ris-Orangis; 11e (978): RIBAUD Denis, Souffelweyersheim; 12e (976): HANSEN Josette, Castanet, gagnent un jeu *Diplomacy* offert par Kenner Parker. 13e (969): DECORDE Michel, Saint-Etienne-du-Rouvray; 14e (968): RION André, Tours; 15e (967): PENNETIER Alain, Versailles; 16e (964): COMBE Daniel, Marseille; 17e (963): BERTHELOT Erwan, Rennes; 18e (961): BAECHLI Fritz, Carouge (Suisse), gagnent un *Monopoly* de luxe offert par Kenner Parker. 19e (959): JEAN Micheline, Saint-Michel/Orge, gagne un jeu de rôle *Maléfices* offert par Jeux Descartes. 20e (956): MIGNARD Hervé, Romorantin-Lanthenay; 21e (951): CAJTAINE Jean-François, Vanves; 22e (949): BERCK Christian, Issy-les-Moulineaux; 23e (948): MAWET Gilbert, Verviers; 24e (945): POTARD Alain, Laval; 25e (941): HUOT Jean-Claude, Antony, gagnent un jeu *Pente* offert par Kenner Parker. 26e (940): LIEU Chuyen Nuyen, Aulnay-sous-Bois, gagne un *bon d'achat d'une valeur de 150 F* au choix du gagnant à l'une des boutiques Jeux Descartes suivantes: 40, rue des Ecoles, 75005 Paris; 15, rue Montalivet, 75008 Paris; 13, rue des Remparts d'Ainay, 69002 Lyon. 27e (936): LE FRIEC Christophe, Montfort; 28e (935): ANIZAN Jean-Claude, Vincennes; 29e (928): HUNEAU Catherine, Troyes; 30e (921): CERTOUX Jean-Marie, Besançon; 31e (920): BERTHOMIER Georges, La Crèche; 32e (918): MEVEL Jean-Claude, Brest, gagnent un jeu *Risk* offert par Kenner Parker. 33e (915): BENVENISTE Laurent, Rennes; 34e (912): DESBORDES Penny, Fontenay-sous-Bois; 35e (904): LEBASCLE Eric, Baillet; 36e (898): BOLLAERT Mathias, Montignon; 37e (897): PAYOT Jean-Marc, Alès; 38e (896): LOUVET Guy, Nanterre, gagnent un jeu *Campus*, offert par Kenner Parker. 39e (895): CORNELIS Martine, Saint-Genèse (Belgique); 40e (894): JEAN Dominique, Saint-Ouen; 41e (892): FLECHE Laurent,

Ales; 42e (891): LUMIA Emilio, Vincennes; 43e (890): LEPERS Bernard, Morsang/Orge, gagnent un *abonnement d'un an à Jeux & Stratégie.* 44e (889): DUROUX Jean-Luc, Coujeix, gagne un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* à L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris. 45e (886): MOUSSEAU Alain, Frontenay; 46e (885): SIGLER Nicolas, Paris; 47e (884): CHEUILLOTTE Arnaud, Rennes; 48e (880): HANJEN Hugues, Paris; 49e (874): LEVADE Véronique, Gaillac; 50e (873): GERARD Jean-Claude, Sainte Geneviève-des-Bois, gagnent un livre de la collection *"Un livre dont vous êtes le héros"* offert par Folio-Junior Gallimard.

LES GAGNANTS DU MARATHON 86

1er (3951): BENVENISTE Laurent, Rennes, gagne un *voyage pour deux personnes*, d'une valeur de 20 000 F.
2e (3906): LEBLANC Michèle, Castanet, gagne un *micro-ordinateur Sharp MZ 820* avec unité centrale, un lecteur de disquettes, une imprimante, un moniteur couleur...
3e (3818): MAILLET Roland, Maurepas, gagne un *Scooter Peugeot SC 80 L.*
4e (3761): BEROT Gilbert, Chartres, gagne un *ordinateur de poche PC 1 100 Sharp.*
5e (3719): HUOT Suzanne, Ris-Orangis, gagne un *jeu d'échecs électronique*, offert par Transécom.
6e (3711): LOUVET Guy, Nanterre; 7e (3641): PETIAUX Jean-Thierry, Lens, gagnent une *collection complète des 7 livres* de la Collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.
8e (3614): NEGROS Pascal, Le Pecq; 9e (3611): FILLATRE Gilbert, Sourdeval, gagnent un *jeu d'échecs à trois Yalta*, offert par l'Impensé Radical (1, rue de Médicis, 75006 Paris) 10e (3611): BETTON Jean-Pierre, Livarot; 11e (3593): BETTON Jean-François, Hérouvillette, gagnent un *jeu d'échecs chinois Xiang Qi*, offert par l'Impensé Radical.
12e (3585): ANIZAN Jean-Claude, Vincennes; 13e (3564): DAGNAC Anne, Castanet, gagnent un *jeu d'échecs japonais Shogi*, offert par l'Impensé Radical.
14e (3562): DESBORDES Penny, Fontenay-sous-Bois; 15e (3535): PAGE Jean-Marcel, Paris, gagnent un jeu *Les 7 Royaumes combattants*, offert par la boutique Pass'Temps (24, rue Monge, 75005 Paris).

16e (3513): SPECKLIN Benoît, Sausheim, gagne un jeu *Ascension*, offert par Ludonirique.

17e (3500): MARCHIORO Pierrine, Castanet, gagne un wargame *Alésia*, offert par Jeux Descartes.

18e (3454): SCARCEZ Jean-Luc, Bruxelles, Belgique; 19e (3423): GAULTIER Catherine, Tours, gagnent deux jeux *Spacego + Claim*, offerts par Jumbo International.

20e (3422): MADRZYK Stéphane, Leforest; 21e (3380): HERY Patrick, Amilly, gagnent un *échiquier de Machiavel*, offert par l'Impensé Radical.

22e (3371): DUSSUD Hervé, Villeurbanne, gagne un jeu *Appel de Cthulhu*, offert par Jeux Descartes.

23e (3361): BESNARD Christian, Bry/Marne, gagne un jeu de rôle *Maléfices*, offert par jeux Descartes.

24e (3356): MIGNARD Hervé, Romorantin-Lanthenay, gagne un *Monopoly*, offert par Le Baguenaudier (23, rue Saint- Sulpice, 75006 Paris).

25e (3354): LEGROS Alain, Champs/Marne; 26e (3350): LE MOUEL Jean-Paul, Pontivy; 27e (3345): MORTIER Didier, Ruffec; 28e (3344): LEPERS Bernard, Morsang/Orge; 29e (3332): DE REVIERE Nicolas, Raismes; 30e (3307): CORDEAU Denis, Limoges; 31e (3301): POISSON Christian, Plesse; 32e (3300): BRACONNIER Jean, Beauvais, gagnent un jeu *Le Gang des Traction-Avant*, offert par International Team France.

33e (3292): BAISNEE Victor, Saint-Lô; 34e (3277): BAISNEE Claude, Thury-Harcourt; 35e (3258): ANGLADE Thierry, Grenoble Cedex; 36e (3254): REVEAU Raymond, Joue-Les-Tours; 37e (3245): BERCK Christian, Issy-Les-Moulineaux; 38e (3241): DUBROCA Henri, Blagnac; 39e (3233): HARDIER Georges, Toulouse, gagnent un jeu de simulation *Fief*, offert par International Team France.

40e (3219): AUBERT Joël, Bourges, gagne un *bon d'achat d'une valeur de 150 F* au choix du gagnant à l'une des boutiques Jeux Descartes suivantes: 40, rue des Ecoles, 75005 Paris; 15, rue Montalivet, 75008 Paris; 13, rue des Remparts d'Ainay, 69002 Lyon.

41e (3206): JEAN-CLAUDE Eric, Grenoble Cedex; 42e (3200): RODOLAUSSE Fernand, Coignières, gagnent un jeu *Claim*, offert par Jumbo International.

43e (3200): HERVE Thierry, Esvres;

44e (3200): SCHOONHEERE Régis, Rambouillet, gagnent un jeu de rôle *L'Œil Noir*, offert par Schmidt France.

45e (3200): DE CIBELINS Olivier, Paris; 46e (3194): WERMELINGER Charles, Mulhouse; 47e (3179): OZIOL Alain, Mende; 48e (3178): DESNOUX Pierre-Jean, Paris; 49e (3170): TULOUP Pierre, Venissieux; 50e (3161): BERTHOZ Dominique, Vesoul; 51e (3155): COMOLI Alain, Avignon; 52e (3155): PROST Jean-Michel, Torcy; 53e (3150): TALMY Emmanuel, Le Havre; 54e (3150): LECLERCQ Alain, Paris;

55e (3150): FROMONT Bruno, Ferney Voltaire; 56e (3150): DENIEL Christian, Argentan; 57e (3146): DELBARRE Jean-Claude, Douai;

58e (3143): LEROUX Bernard, Saint Aubin-Des-Ormeaux; 59e (3140): DROCOURT Annie, Le Vaudreuil;

60e (3138): BELIN Luc, Livry-Gargan; 61e (3118): MEVEL Jean-Claude, Brest; 62e (3101): BEGUIN Gérard, Sin-Le-Noble, gagnent *un abonnement d'un an à Jeux & Stratégie.*

63e (3100): REMY François, Toul;

64e (3099): PROUX Christian, Nantes, gagnent un livre *Traité du jeu de Renjou*, offert par L'Impensé Radical.

65e (3095): LAFOND Jean, Paris;

66e (3082): VUKOVICH Ivan, Le Chesnay, gagnent un livre *Traité du jeu de Mah-Jong*, offert par L'Impensé Radical.

67e (3079): VANDEUR Jean-Luc, Créteil; 68e (3071): CARPENTIER Daniel, Brest, gagnent un jeu *Satanix*, offert par Habourdin International.

69e (3069): ALBIN Denise, Paris; 70e (3066): BLANC Patrick, Gap; 71e (3053): PIERROT Philippe, Vandœuvre; 72e (3048): FOLIGUET Isabelle, Clichy, gagnent un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant à L'Œuf Cube (24, rue Linné, 75005 Paris).

73e (3042): COUTANT Daniel, Monnaie; 74e (3040): BOUVET Pascal, Bruyères/Oise, gagnent un jeu *Fantômes*, offert par Schmidt France.

75e (3037): PEPE Yann, Alfortville;

76e (3019): GANJEAN Michel, Lyon; 77e (3012): BERTHOUX Gilles, Marseille; 78e (3005): DUBIEN Christophe, Saint-Etienne; 79e (3001): BEROUD Christophe, Asnières; 80e (3000): MATHYS Alain, Blois; 81e (3000): FALIGUERHO Daniel, Jarville; 82e (3000): BOULAY Jacky, La Chapelle Vendomoise; 83e (3000): BANDIERA Angelo, Vendôme; 84e (2992): LE BRAS Patrick, Cours La Ville, gagnent un *jeu de Tarot*, offert par Grimaud/France Cartes + *un livre Tarot moderne* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.

85e (2988): BOUCHER Didier, Les Lilas, gagne un *Othello de poche*, offert par Dujardin International.

86e (2977): BORDEHORE Claude, Talence; 87e (2975): SIEGFRIED Stéphane, Echandens VD (Suisse);

88e (2975): GIRAUD Gilles, Clermont; 89e: (2954): RION Guy, Chamalières; 90e (2947): FRIBOULET Gérard, Pont-Audemer; 91e (2932): HOSSENLOPP François, Talence;

92e (2914): GAIGE Yves, Muret; 93e (2914): HERON Agnès, Mennetou/Cher; 94e (2913): RAMEL Gilles, Palaiseau; 95e (2900): GUINARD Patrick, Bellegarde/Valleserine; 96e (2900): BEZARD Bruno, Paris; 97e (2886): HUGUENIN Daniel, La Chaux-De-Fonds (Suisse); 98e (2880): HUOT Charles, Ris-Orangis; 99e (2879): MERCIER Paul, Paris; 100e (2876): HANSEN Josette, Castanet; 101e (2875): BEGUIN René, Nice; 102e (2850): LABARTHE Jean-Jacques, Bures/Yvette; 103e (2850): DROUET Marc, Villeparisis; 104e (2850): ANSION Alain, Poulseur Belgique; 105e (2842): MANENTE Paul, Le Bourget; 106e (2833): SPEIRANI Michel, Fontenay-aux- Roses; 107e (2826): BERTHOD Gilles, Lizy/Ourcq; 108e (2822): LAPOINTE Rémi, Evreux; 109e (2818): HUC Christophe, Clichy; 110e (2807): FABRY Michel, Heillecourt; 111e (2800): ARCHAMBAULT Georges, Saint-Cloud; 112e (2800): ORFILA Manuel, Rouen; 113e (2796): MILESI Laurent, Aix-en-Provence; 114e (2790): DEBATTY François, Jemeppe/Sambre (Belgique); 115e (2781): COTTEL Dominique, Beauvais; 116e (2770): LOUVET Lucien, Rueil; 117e (2752): BACQUET Pierre, Ramonville;

118e (2744): DESCOURS Didier, Noisy-Le-Roi; 119e (2740): CHAUSSADE Gérard, Ham Cergy; 120e (2710): RIGAUD Jean- Louis, Châtillon-sous-Bagneux; 121e (2700): PARC Serge, Castanet; 122e (2700): LECORNU Jérôme, Feyzin; 123e (2700): ELART Pascal, Hérouville; 124e (2688): BABIN Bruno, Nantes, 125e (2686): LIEU Chuyen Nguyen, Aulnay-sous-Bois; 126e (2685): DECOSSAS Michel, Houilles; 127e (2650): AYMERIC Jean-Luc, Marseille; 128e (2650): ARNAUD Patrick, Cavaillon; 129e (2650): AUZOLAT Jean-Pierre, Nîmes;

130e (2650): PIANARO Lucien, Annecy Le Viene; 131e (2650): MARISCAL Sophie, Soignies (Belgique); 132e (2650): HUREL Patrick, Tours; 133e (2631): DESAILLY Jean-Paul, Avon; 134e (2625): GUIBERT Olivier, Saint-Vaury; 135e (2622): REYNIER Jean-Pierre, Chatou; 136e (2619): GOLAY Jean-François, Neuchâtel (Suisse); 137e (2600): HADAM Jean, Tours; 138e (2598): GAUTHIER Régine, Vimoutiers; 139e (2597): JULIOT François, Paris;

140e (2580): POTARD Alain, Bolbec; 141e (2564): LOROT Jean-Pierre, Chennevières/Marne; 142e (2551): CRITON Michel, Chéroy;

143e (2551): BERT Christiane, Taverny; 144e (2550): SCHMITT Eric, Ramonville, 145e (2550): KERJAN Loïc, Mont-Saint-Aignan; 146e (2550): BUFFE Laurence, Saint-Germain-en-Laye; 147e (2550): BOUTON Bernard, Brignais; 148e (2534): SECHER Daniel, Clisson;

149e (2533): CHOMICKI Tony, Cesson; 150e (2531): AZEMARD Louis, Port-De-Bouc; 151e (2526): SEVIN Jacques, Claye-Souilly; 152e (2511): HOCHE Daniel, Oissel; 153e (2509): CONTINSOUX Eric, Paris; 154e (2507): BIHAN POUDEC Jean-Michel, Brest; 155e (2500): DRYEPONDT Frédéric, Mons-en-Barœul; 156e (2500): BEURRE Serge, Saint-Priest; 157e (2496): LE GAC Philippe, Courbon, gagnent *un livre au choix* dans la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.

158e (2489): DECOCK Julien, Saint-Gratien; 159e (2483): GLEJAN Pascal, Athis-Mons; 160e (2480): MAUNARY Laurent, Dargonne; 161e (2478): BOUISSOU Pierre, Salon-De-Provence; 162e (2467): BEAUVILLAIN Edouard, gagnent un jeu de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego*, offerts par Jumbo International.

163e (2456): BIRBAUMER GERVASONI Geneviève, Thierrens (Suisse); 164e (2454): MEFFRE Patrick, Orgerus, gagnent un *mini-Othello*, offert par Dujardin International.

165e (2443): MINGUET Christophe, Aywaille, Belgique; 166e (2439): DUROUX Jean-Luc, Couzeix; 167e (2417): DOHOGNE Yves, Couillet (Belgique); 168e (2409): MANSIER Roland, Saint-Chamond; 169e (2400): HELIER Patrice, Bonneval;

170e (2400): ESNAULT Michel, Paris; 171e (2400): PALUMBY Florent, Versailles; 172e (2400): FLAMENT Françoise, Auneuil; 173e (2382): HUCKENDUBLER Claude, Mundolsheim; 174e (2381): CHAUNIER Claude, Saint-Pierre-De-Chandieu; 175e (2363): POETTE Didier, Saint-Quentin; 176e (2361): CATILLON Michel, Amiens; 177e (2359): VOILLEMIN Philippe, Le Petit-Quevilly; 178e (2357): REVERT Christian, Noisy-Le-Roi;

179e (2350): LEYMARIE Joël, Brive; 180e (2350): LABOUZE Xavier, Paris; 181e (2350): CULLET Michel, Buzançais; 182e (2350): BACHELLEZ Nicolas, Luce; 183e (2345): HERAULT Laurent, Grenoble Cedex; 184e (2341): REDONDO David, Ferney Voltaire; 185e (2334): MICHEL Christian, Nancy; 186e (2320): POICHOTTE Ludovic, Paris; 187e (2320): DA SILVA LOPES Joao-Manuel, La Courneuve; 188e (2315): ARNOULD Vincent, Epinay/Orge;

189e (2312): ELMERICH Alain, Jouffelweyersheim; 190e (2301): LEMARRE Philippe, Clermont-Ferrand; 191e (2301): ALEXANDRZAK Hervé, Leforest; 192e (2300): LAGARDE Dominique, Eysines; 193e (2300): AUTRAN Claude, Aix-en-Provence; 194e (2300): LARCHER Laurent, Cergy; 195e (2300): DESGRANGES Marc, Boege; 196e (2297): MOINE Bernard, Le Havre;

197e (2294): MOLLE Dominique, Luze; 198e (2287): RAUCH Jean, Livarot; 199e (2284): DUVIELLA Christine, Talence; 200e (2283): PEETERS, Joël, Dworp (Belgique), gagnent un livre de la collection *Un livre dont vous êtes le héros*, offert par Folio-Junior Gallimard.

CONCOURS 87

Le concours que vous trouverez dans ce numéro, comme dans chaque numéro de l'année, est indépendant. Pour y participer et pour savoir tout ce que vous allez gagner (si vous travaillez bien), lisez ci-dessous "Concours J&S n°44".

Mais de plus, le fait de participer à ce concours vous permet de concourir pour le grand "Marathon Jeux & Stratégie 1987" doté de 200 autres prix.



1. Le casse-tête "Les Fines Gourmettes" dans "Marions-les" signalé à la page 34 par le signe

La réponse exacte vaut 200 points.

2. Le casse-tête "Au restaurant", toujours dans "Marions-les" à la page 35 signalé par le signe

Une réponse correcte vaut 200 points.

3. La quatrième question de "Problèmes sur l'échiquier" signalé à la page 40 par le signe

Si votre réponse est exacte, vous marquerez 200 points.

4. Le Super-Défi n°44

Pour cette question, il vous faudra trouver le plus possible de mots de 4 ou 5 lettres n'admettant aucune substitution de lettre. Par exemple, WIGWAM n'admet aucune substitution : il n'est pas possible de trouver un mot qui n'en diffère que d'une lettre (même en plaçant les autres dans un ordre différent). Mais Wigwam a 6 lettres. Trouvez les mots de 4 ou 5 lettres qui sont dans le même cas.

Les mots valables sont ceux admis dans la première partie du Petit Larousse illustré 1987 à l'exclusion des sigles et des formes conjuguées. Tous ceux qui nous auront donné le nombre maximum de mots marqueront 200 points.

Les autres... ne marqueront rien!

5. Epreuve de départage. Tous les candidats ayant marqué des points (aussi peu soit-il) avec les questions précédentes peuvent participer à cette épreuve.

Pour cela, il leur suffira d'inscrire sur le bulletin-réponse un nombre supérieur à 0 et inférieur à 100, comportant 4 décimales. C'est-à-dire au moins égal à 00,0001 et au plus égal à 99,9999

Nous classerons les bulletins suivant l'ordre décroissant des nombres proposés. Puis nous séparerons les bulletins en deux parties égales*: la "moitié supérieure"* comprenant les bulletins portant les nombres les plus élevés et la "moitié inférieure"* comprenant les bulletins portant les nombres les moins élevés.

Votre nombre devra se rapprocher le plus possible de la moyenne des nombres proposés dans les bulletins de la "moitié inférieure".

Ici, la meilleure réponse rapportera 200 points, la seconde 199 points, la troisième 198 points... et la deuxcentième 1 point! En cas d'ex-aequo, il sera procédé à un tirage au sort.

A l'issue de ces cinq épreuves, les concurrents seront classés par le nombre de points qu'ils auront obtenus. Les 50 premiers recevront les prix ci-dessous.

De plus, la meilleure réponse à l'épreuve de départage sera récompensée par le Prix spécial mentionné dans l'encadré jaune.

Les résultats seront publiés dans notre numéro 46, paraissant en juillet.

Les réponses doivent nous parvenir au plus tard le 16 mai 1987 à minuit.

CONCOURS J&S N°44 LES PRIX

1er prix: un appareil photo Nikon L35 AF2.

2e et 3e prix: un billard américain de table (0,91×0,51×0,20 m).

Prix spécial: un billard américain de table (0,91×0,51×0,20 m).

Du 4e au 23e prix: un jeu *Rencontre cosmique*. Offert par Jeux Descartes.

Du 24e au 38e prix: *un abonnement d'un an à Jeux & Stratégie*.

Du 39e au 44e prix: *deux livres* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.

Du 45e au 50e prix: *un livre* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.



Les points que vous aurez marqués lors de cette cinquième épreuve vous seront définitivement acquis pour le Marathon *J&S* 1987. A l'issue des cinq concours de nos numéros 44 à 48, tous les concurrents y ayant participé (à au moins un d'entre eux) seront classés d'après la somme des points qu'ils auront marqués dans les différents concours. Attention, le total peut être augmenté de "points de bonus".

• Les "points de bonus"
Après la date limite de réception des réponses pour un concours (par exemple à partir du 16 mai pour le concours *J&S* n°44) toute première lettre apportant une amélioration au Super-Défi de ce concours vaudra à son auteur, à condition qu'il ait déjà marqué des points dans le Marathon, un bonus de 200 points et cela n'importe quand avant la date limite du concours *J&S* n°44. Exemple: le 16 mai à minuit, la meilleure solution à notre Super Défi est de 5 mots. Le 21 mai, Jean Dupond nous en propose six. Il marque 200 points en plus de ceux qu'il avait marqués au concours J&S n°44.

Le 22 mai, nous recevons une lettre de Pierre Durand nous proposant également six mots. Il ne marque rien.

Mais le 23 mai, Paul Martin propose sept mots. Il ajoute lui aussi 200 points à son total du Marathon, etc.

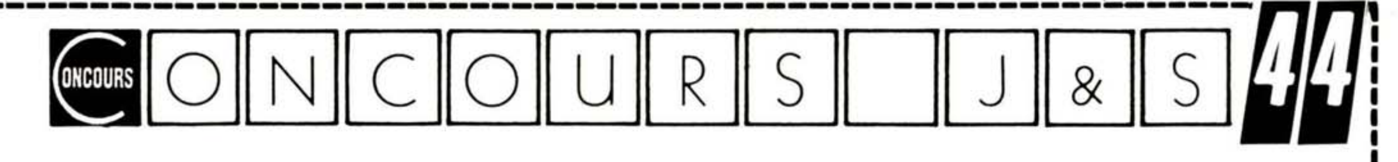
MARATHON J&S 1987 LES PRIX

1er prix: un *voyage pour deux personnes* d'une valeur de 20 000 francs.
2e prix: *l'Encyclopaedia Universalis* en 22 volumes + l'Atlas géographique + l'Atlas historique, offert par Encyclopaedia Universalis.
3e et 4e prix: un *micro-ordinateur NCR PC4i* compatible PC, 256 Ko de mémoire, avec deux drives et un écran couleur.
... et 196 autres prix.

REGLEMENT

A partir du numéro 44 et dans les autres numéros à paraître en 1987 (nº 44 à 48), *Jeux & Stratégie* organise un concours destiné à ses lecteurs.
1. Dans chaque numéro, il sera proposé une série de questions permettant de marquer, selon le barème indiqué, un maximum de 1 000 points. Tous les candidats ayant envoyé leur réponse avant la date limite (environ deux mois après la sortie du numéro) seront classés selon le nombre de points qu'ils auront marqués. Les 50 premiers recevront les prix prévus.
D'autre part, la meilleure réponse à l'épreuve dite "de départage" sera récompensée par un "prix spécial". Tous les concurrents ayant au moins une bonne réponse aux autres questions participeront à cette épreuve de départage.
2. les points marqués par les concurrents dans chacun des concours de l'année se cumuleront, augmentés d'éventuels points de bonus, de manière à établir, après la dernière épreuve, le classement du "Marathon J&S 1987". Les 200 participants terminant avec les meilleurs scores recevront les prix.
3. Points de bonus. A n'importe quel moment entre le début du Marathon (la parution de ce numéro) et sa clôture (date limite d'envoi des réponses à la dernière épreuve) un concurrent peut marquer des points de bonus qui ne seront pas comptabilisés pour le concours portant sur un numéro donné, mais s'ajouteront à son score total comptant pour le Marathon. Les condition d'octroi de ces points de bonus seront précisés dans chaque numéro et peuvent varier au cours de l'année.
4. Les épreuves sont conçues pour éviter de trop nombreux ex aequo. Cependant, si le cas se présentait, la rédaction de *Jeux & Stratégie*, organisatrice, se réserve le droit de choisir entre le tirage au sort ou l'établissement d'une épreuve supplémentaire de départage.
5. Il ne sera répondu individuellement à aucune question concernant le concours. Cependant, *Jeux & Stratégie* pourra apporter toutes les précisions jugées nécessaires dans la revue elle-même ou sur son service télématique sur Minitel (1).
6. Ce concours est réservé aux habitants de France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché de Luxembourg, Principautés de Monaco et d'Andorre, à l'exception des membres du personnel de *Jeux & Stratégie* et de leur famille.
7. Seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles portées sur les bulletins-réponses parus dans *Jeux & Stratégie*. Les photocopies et les envois recommandés ne seront pas acceptés.
8. Pour chaque épreuve, un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse).
9. Les organisateurs se réservent le droit d'interrompre le "Marathon jeux & Stratégie 1987" à n'importe quel moment. Dans ce cas, les prix annoncés seraient remis aux concurrents les mieux classés à ce moment.
10. Tout cas litigieux sera tranché par la rédaction de *Jeux & Stratégie*, dont les décisions seront sans appel.

(1) Composez sur votre téléphone 36 15, puis tapez sur votre Minitel JESSIE puis ENVOI.



CONCOURS J&S 44
Bulletin-réponse
à découper, remplir et envoyer à : Concours Jeux & Stratégie 44
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08

LES FINES GOURMETTES

p. 34

Pierre a pour petite amie ....ELIANE......

André a pour petite amie ....LEONIE.....

Luc a pour petite amie..........NICOLE.....

Jacques a pour petite amie.......CECILE.....

AU RESTAURANT

p. 35

Les quatre couples sont:

Paul et ....

Gérard et ....

Georges et ....

Dominique et ....

ENQUETES SUR L'ECHIQUIER

p. 40
Quelle est la partie de 4 coups (les blancs ont joué 4 coups ainsi que les noirs) qui permet d'arriver à cette position?
Inscrivez ici les 4 coups de la partie.
Par exemple, pour le premier coup (faux) :

1 | _ f 2 - f 4 | C g 8 - f 6

Blancs | Noirs

1 ☐☐☐ - ☐☐ | ☐☐☐ - ☐☐
2 ☐☐☐ - ☐☐ | ☐☐☐ - ☐☐
3 ☐☐☐ - ☐☐ | ☐☐☐ - ☐☐
4 ☐☐☐ - ☐☐ | ☐☐☐ - ☐☐

SUPER-DEFI:

Inscrivez ici les mots de 4 et de 5 lettres n'admettant aucune substitution.

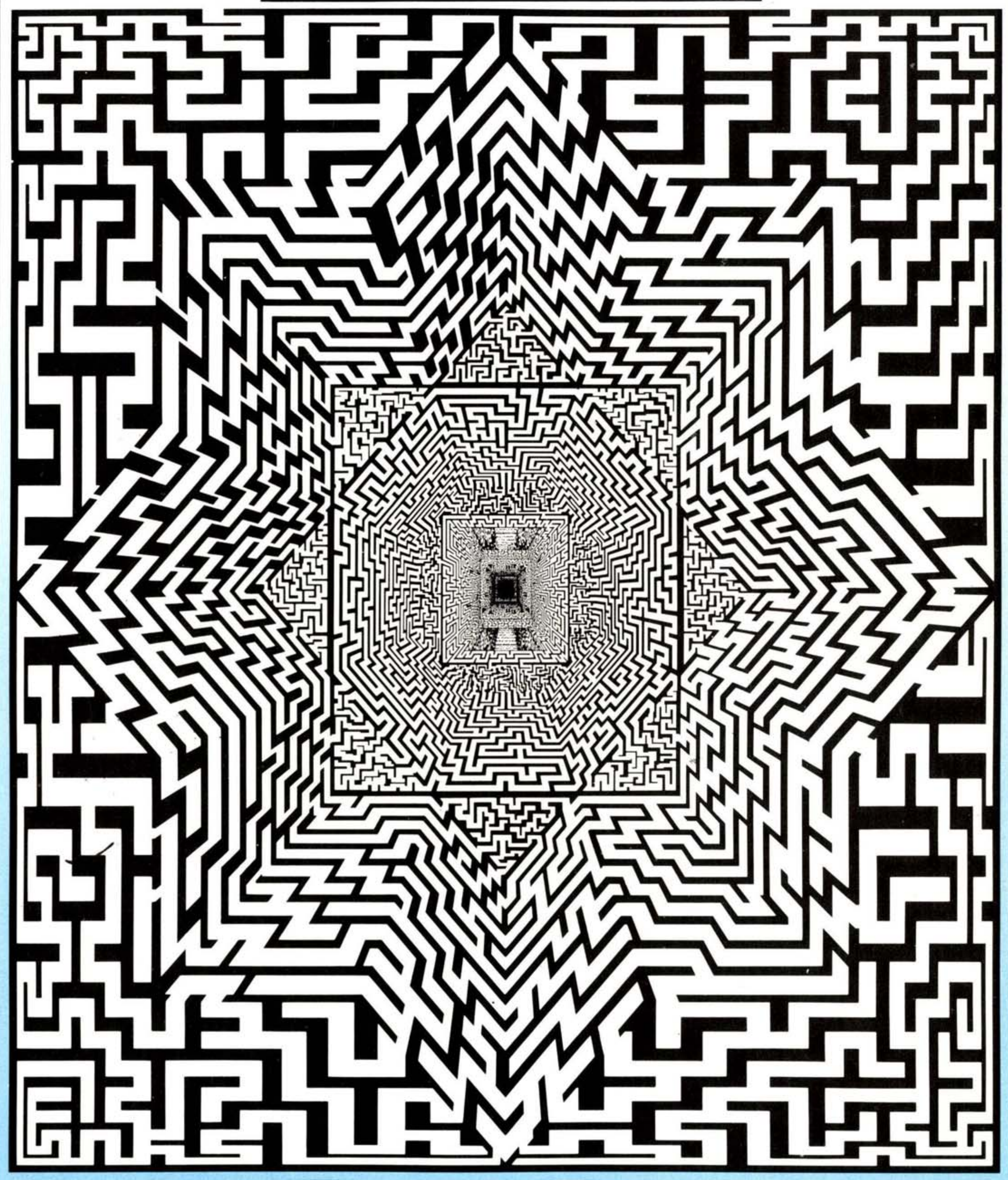
QUESTION DE DEPARTAGE

Inscrivez ici un nombre strictement positif inférieur à 100, avec quatre décimales.

☐☐ , ☐☐☐☐

N'oubliez pas de remplir soigneusement ce qui suit :

NOM : .... PRÉNOM .... AGE ....
ADRESSE ....
.... TÉL. : ....



PROFONDEURS VI

Il ne reste plus que deux ouvertures pour sortir de ce 6e niveau. Mais à partir d'une des deux solutions du niveau précédent (voir page 104), deux chemins permettent encore de sortir de cet infernal couloir (c'est promis!).

Un chemin est simple, l'autre est beaucoup plus compliqué. Il s'agit en fait de récupérer les billes noires du niveau IV. Elles vous seront précieuses pour la suite!

Solution et suite dans le prochain numéro.

JOUEZ A L'ECOLE

Cher Monsieur le Rédacteur en chef de ma revue préférée,
"Je m'appelle Jessie Jessie, j'ai huit ans et je suis en CE2. J'ai très envie d'apprendre à jouer au Go dans ma classe. Que dois-je faire?"
"Je m'appelle José Strat-teggi, j'ai deux enfants, l'un en 6e et l'autre en 4e. Je voudrais bien qu'ils apprennent à jouer au Scrabble. Que dois-je faire?"
"Je m'appelle Gigi Esse. Je suis institutrice de Cours Moyen et je voudrais créer un atelier Echecs dans ma classe. Que dois-je faire?"
"Je m'appelle Joé Strat. Je suis proviseur de lycée. Je joue un peu aux Dames et je voudrais créer une animation dans mon établissement. Que dois-je faire?
Votre revue préférée a pensé à vous. Elle a renvoyé Thierry Paunin sur les bancs de l'école. Pour voir à quoi on y jouait. Et surtout pour répondre à vos questions. Nous espérons que vous donnerez une bonne note à sa copie !

Le jeu à l'école est-il entré dans une phase de révolution? On peut sérieusement se poser la question d'autant que jamais il n'a été aussi présent dans l'air du temps.

La preuve? A l'heure où *Jeux & Stratégie* décidait de faire un peu le point sur le jeu à l'école et de dresser un bilan des initiatives scolaires, et après sa rencontre positive avec le ministre de la Jeunesse et des Sports, Christian Bergelin (voir *J&S* n°43), on apprenait que ce même ministre, dans son projet pour une nouvelle politique du sport français axée pour une bonne part sur l'Aménagement du Rythme Extra-Scolaire (ARES), faisait un appel du pied aux disciplines sportives plus communément appelées "loisirs de l'esprit".

Le Plan ARES de Christian Bergelin est destiné à couvrir l'ensemble des écoles primaires et ce, dès la rentrée 87. L'ensemble des actions engagées dans le domaine de l'aménagement du temps de l'enfant ou "contrats bleus" est issu d'une réflexion plus globale sur le rythme de vie quotidien de l'écolier.

Deux propositions majeures sont à retenir:
- une heure de travail scolaire quotidien en moins pour l'enfant (cette heure est appelée "plage libérée");
- qu'à cette plage libérée quotidienne d'une heure soit ajoutée une demi-heure ou une heure (prise sur le temps des loisirs) pour proposer de cinq à dix heures d'activités sportives, artistiques ou d'éveil par semaine.

La balle est maintenant dans le camp du ministère de l'Education nationale. Ou bien celui-ci décide de modifier les rythmes scolaires dans l'enseignement primaire, auquel cas le Plan-Bergelin se calquera sur le nouvel horaire hebdomadaire, ou bien la journée scolaire reste dans son état actuel et l'application de ce Plan s'effectuera après l'école.

La participation de la CLE (confédération des loisirs de l'esprit regroupant les fédérations d'Echecs, de Scrabble, de Dames, de Go, de Tarot et de Bridge) aux ARES est intéressante car elle "joue sur les deux tableaux": l'extra-scolaire mais également l'intégration aux programmes scolaires des jeux de l'esprit, par le biais des disciplines d'éveil.

Deux raisons à cela: la faible infra-structure (locaux, matériel,...) requise par les sports de l'esprit, et un réseau déjà existant d'animations dans le cadre de l'école.

Pratiquement, le ministère et la CLE se sont mis d'accord sur le profil de participation suivant: un club des Loisirs (ou Sports) de l'esprit. Chaque enfant aura donc la possibilité soit de pratiquer tour à tour chacun des jeux, soit de se spécialiser dans l'un d'entre eux et ainsi de dépasser le stade de la simple initiation. Un tel club de l'Esprit nécessitera dans certains cas, outre la présence active de l'enseignant, celle d'un intervenant extérieur, recruté par le Département Jeunesse et Sports en collaboration avec la Mairie et le Cercle local de la ville concernée. Tout un système de rémunération de ces vacataires est prévu par le Plan Bergelin, y compris, le cas, où l'enseignant et le vacataire ne seraient qu'une seule et même personne.

Mais si la signature par un certain nombre de municipalités des contrats ARES (ou contrats bleus) — le chiffre exact et les heureux bénéficiaires restent à déterminer, mais on avance cependant les noms de Cannes, Belfort, Boulogne-Billancourt, Montpellier, Lille — représente un fantastique tremplin pour les Echecs, les Dames, le Scrabble ou le Go, cela ne doit en aucun cas constituer une "élite géographique" des sports de l'esprit, au détriment de régions ou de départements moins représentatifs.

C'est en ce sens que le travail effectué par la CLE et son secrétaire général, Jean Uzan, par ailleurs vice-président de la Fédération Française des Echecs, dans la réalisation d'une brochure ONISEP (Office national d'information sur les enseignements et les professions), travail qui, faut-il le rappeler, était mené indépendamment des ARES, devient un relais formidable du Plan Bergelin. Cette brochure constitue le premier document véritablement officiel concernant les sports intellectuels et fera office non seulement de radioscopie du jeu à l'école, mais aussi de bible pour les animateurs en place et à venir. Son but? Recenser les expériences existantes dans les écoles et lycées, montrer comment ces expériences ont vu le jour, permettre aux fédérations elles-mêmes de découvrir un champ d'ap-



DR

Cours élémentaire à Aubervilliers. Au programme du samedi matin : apprendre à réfléchir !

COMMENT FAIRE?

Voici quelques adresses utiles qui vous aideront à tenter l'aventure d'un club scolaire de Dames:
- pour vous situer géographiquement par rapport à la ligue régionale: René Fourgous, 3, rue Paul-Cézanne, 78310 Elancourt.
- pour une aide technique (fichier pédagogique, règles): Jean-Pierre Dubois, 18, avenue Henri-Barbusse, 69100 Villeurbanne.
- pour tous renseignements: Fédération française du jeu de Dames (FFJD), B..P 113, 33041 Bordeaux Cédex.
- si vous êtes vraiment pressé et qu'il vous manque 2,20 F, téléphonez au 56 29 08 46.

plication parfois méconnu, et déclencher enfin chez les enseignants l'envie de créer eux aussi une telle activité.

Cette brochure ONISEP dont la sortie est prévue pour le mois de mai prochain, s'imposera donc comme "le" document de référence sur le jeu à l'école, étant entendu que toutes les expériences présentées sont des projets pédagogiques: ces heures consacrées aux sports de l'esprit sont toutes des heures intégrées au programme scolaire. Discipline d'éveil ou relais pédagogique de matières comme le français ou les mathématiques, les Echecs, le Scrabble, les Dames ou le Go ont, dans certaines écoles et certains lycées, acquis droit de cité dans l'emploi du temps scolaire.

De plus, par le lien de dépendance unissant l'ONISEP au ministère de l'Education Nationale, on peut conclure à une reconnaissance implicite du jeu à l'école de la part dudit ministère. Evolution ou révolution?
La diffusion de ce document soulève un dernier problème: les brochures ONISEP sont destinées le plus souvent aux collèges et lycées. La CLE et tout particulièrement Jean Uzan tentent d'y remédier: un document plus "léger" est à l'étude afin de sensibiliser tous les enseignants de primaire, document qui sera diffusé au moins au niveau des inspections départementales.

A tous les lecteurs de *Jeux & Stratégie* que cette brochure ONISEP intéresse, qu'ils soient enseignants, directeurs d'écoles, parents d'élèves ou scolaires, voici comment se la procurer:
- dans chaque Centre d'Orientation ONISEP Départemental.
- en écrivant ou en téléphonant à l'ONISEP: Office National d'Information sur les Enseignements et les Professions, 46, rue Albert, 75013 Paris, tél: (1) 45 83 32 21.
- Librairie ONISEP: 168, boulevard Montparnasse, 75014 Paris. Tél: (1) 43 35 15 98.
- En contactant la CLE:
Confédération des Loisirs de l'Esprit, 5, rue Royale, 75008 Paris. Tél: (1) 47 42 50 88.

Tout ça, c'est bien beau. Mais aujourd'hui, dans la pratique, comment joue-t-on à l'école ? C'est ce que nous sommes allés voir. Voici quelques exemples que nous avons jugés représentatifs de chaque jeu. Mais si vous-même, enseignant, élève ou parent d'élève, pouvez nous raconter une expérience qui vous semble plus intéressante, voire contradictoire, écrivez-nous ! Peut-être bientôt une rubrique « Les jeux à l'école » dans *J & S* ?

DAMES
DES PIONS A L'ECOLE

L'implantation du jeu de Dames à l'école est à l'image de sa fédération: confidentielle! Les 3 000 damistes français souffrent-ils du poncif trop généralement répandu, "les Dames c'est facile"?
L'essor fantastique que connaît l'Afrique Noire, l'apparition des pays de l'Est (Pologne, Bulgarie...) au plus haut niveau, prouvent que le jeu de Dames peut s'appuyer sur une propagande de masse, une politique de jeunes et donc forcément quelque part scolaire.
Les Dames en France souffrent d'un manque de moyens, et la Fédération ne peut travailler, selon l'expression même de l'un de ses membres, "que de façon artisanale". De là à penser que l'ouverture sur le milieu scolaire est une douce utopie...
Pourtant de véritables bastions des "100 cases" ont réussi à se constituer grâce à la volonté et au dévouement d'enseignants damistes: Beauvais, Salies-de-Béarn, Bourgoin-Jalieu ou Villeneuve d'Ascq. L'apprentissage des Dames en milieu scolaire est devenue ici une réalité concrète.

Reste également à signaler des expériences isolées, ponctuelles et méconnues, qui reflètent bien le manque de structures à l'échelon national: Cholet, Bordeaux, Toulouse, Rochefort...

DES DAMES A BEAUVAIS...

Des damistes en passe de ravir la vedette à Jeanne Hachette? C'est ce que l'on est en droit de penser en découvrant avec quel dynamisme le jeu de Dames se développe à Beauvais. Un enseignant, Monsieur Descroizettes, est à l'origine de ce "boum". Président du cercle beauvaisien, il lance l'idée, voici quelques années, des Dames à l'école. Soutenu par l'inspection académique et par la municipalité, des expériences prennent corps, lui-même animant une section jeu de Dames au lycée Langevin.
Les Dames à Beauvais, c'est aujourd'hui quatre écoles primaires lancées dans l'aventure: Verlaine, Aubaud, Rostand et Prévert. L'apprentissage est intégré aux programmes: en mathématiques, on apprend les repérages et les déplacements des pions; en éducation manuelle et technique, on fabrique des damiers et des pions (avec des bouchons ou des manches à balai découpés!), et en activités d'éveil, on joue.
A Paul-Verlaine, ce sont quatre classes de CM2, près de cent vingt élèves, à raison d'une heure par semaine.
A Raoul-Aubaud, deux CM1 se retrouvent le samedi matin pendant une heure et demie.
Au plaisir de l'initiation, les enseignants ont su ajouter le goût de la compétition. Ainsi, par trois fois dans l'année, est organisé un championnat inter-écoles, regroupant une dizaine de classes composée chacune de vingt joueurs. Autre atout important pour les enfants, la presse locale est invitée à suivre "l'événement". Dernier détail, mais symbolique de l'état d'esprit qui règne dans le petit monde des Dames de Beauvais, les licences FFJD sont gracieusement offertes aux enfants par le cercle local.

ECHECS

DES CASES BLANCHES SUR TABLEAU NOIR!

De tous les sports de l'esprit, les Echecs sont l'activité la plus implantée en milieu scolaire. Se situant sur deux plans, pédagogie et loisir — c'est-à-dire intégrée aux programmes et extra-scolaire — l'activité échiquéenne s'étend du CP (cours préparatoire) à l'université.
S'il désire bénéficier de l'encadrement FFE (Fédération Française des Echecs), l'enseignant trouvera un réseau structuré d'animateurs scolaires ainsi qu'une commission pédagogique sportive de masse. L'expérience vécue dans le Bas-Rhin est à ce titre significative (voir ci-après).
On peut d'ailleurs considérer l'Alsace comme le laboratoire des Echecs français, puisque la faculté des sciences Louis-Pasteur de Strasbourg offre, dans le cadre des enseignements d'ouvertures, une option Echecs.
Sous la direction du Professeur Michel Roos, personnalité des Echecs s'il en est, une quarantaine d'étudiants suivent sur les deux années de DEUG (Diplôme d'Enseignement Universitaire Général) un programme d'initiation (naissance des règles du jeu - concept de la conduite de la partie: du Moyen Age à Steinitz) et de développement (évolution de la conduite de la partie: de Lasker à Kasparov). On



Le sujet de ma thèse ? « Comment massacrer une mazette comme celle que j'ai en face de moi ! »

ayant pour tâche essentielle d'apporter un soutien éducatif (fiches, bulletins, etc) et une aide matérielle (dotation de jeux, ouvrages et documents).
Tout un système de compétitions est proposé aux cercles scolaires. Les enfants sont répartis en catégories d'âge: Poussins, Benjamins, Pupilles, Cadets, Juniors. Le calendrier est aussi complexe que varié puisqu'il comporte un championnat de France académique et un challenge national, divisés en catégories d'âge et d'établissements scolaires, et subdivisés en phases départementales, régionales et nationales. On parle même à la Fédération d'un championnat d'Europe par équipes, pour les écoles, les collèges et les lycées, et ce dès la rentrée 87.
Les Echecs à l'école bénéficient également, dans certains établissements, du statut Sport-Etudes. Dans une optique délibérément sportive, la FFE, en accord avec le ministère de l'Education nationale, a mis sur pied, depuis plusieurs années, des sections Echecs-Etudes. Poursuivre simultanément des études et une préparation à une carrière échiquéenne de haut niveau constituent, avec l'action indispensable des clubs, les fondements de toute politique

... Je pense que j'ai bien assimilé le concept de la conduite de la partie...



retrouve également les Echecs après le DEUG: plusieurs mémoires de maîtrise et thèses de doctorats ont été soutenus sur ce thème.
En se dotant de ce solide réseau scolaire, "du CP à la fac", la France s'est mise au diapason des grandes nations échiquéennes. Aux champions de faire le reste..

COMMENT FAIRE?

Une des expériences présentées ci-après vous montrera comment, sans aucune aide de la FFE, naît une activité Echecs intégrée.
Néanmoins, voici quelques bons contacts à utiliser pour, une fois l'accord du directeur de l'établissement et de l'inspection départementale obtenus, mettre toutes vos chances du bon côté.
- Fédération Française des Echecs (FFE) 19, rue Jules-Ferry, 72380 Sainte-Jamme
Tél: 43 27 60 15
- Direction nationale des Jeunes
Patrick Gonneau, 106, avenue Aubert, 94300 Vincennes
Tél: (1) 48 08 17 36
- Responsable des Cadets et des Juniors
Pierre Keller, 2, rue des Belges, 73000 Chambéry
Tél: 79 62 28 96
- Championnat des académies et challenge national
- lycées et collèges: Jean Bihel, 9, rue du Capitaine-Dumont, 02100 Saint-Quentin.
Tél: 23 65 01 54
- écoles primaires: Samir Elfani, 17, allée des Mordacs, 94500 Champigny-sur-Marne.
Tél: (1) 48 80 64 93.
- Commission pédagogique:
Claude Rioland, 19, rue du Château, 37600 Loches.
Tél: 47 59 19 09.
L'aide de la FFE s'effectuera dans le cadre d'une prise de licence collective au prix modique de 80 F.
Demandez les coordonnées des responsables académiques (il y en a vingt-huit): ils vous indiqueront la marche à suivre ou l'état des expériences existantes dans votre région.

ECHECS À LA DÉCOUVERTE... A AUBERVILLIERS!

Septembre 86. Ecole Primaire Jules-Vallès. Aubervilliers (banlieue parisienne).
Trois enseignants de CE1 décident de monter des ateliers d'éveil communs, en répartissant l'ensemble des élèves de leur classe sur trois activités, à raison d'une heure par semaine, le samedi matin. Très vite un atelier Musique et un atelier Art Plastique sont proposés. Reste le troisième...
Sylvie Prévoteau, la troisième institutrice concernée, joue aux Echecs. Pourquoi ne pas se lancer dans l'aventure des "64 cases" à l'école? L'idée est avancée, puis agréée par le directeur de l'école, M. Maillard, et l'inspecteur départemental. Mais quel sera l'accueil des élèves qui ne connaissent pas l'ombre d'un déplacement de Fou ou d'un Mat de couloir? Sur les soixante-six élèves de CE1, quarante-neuf s'inscrivent aux Echecs, quarante-neuf pour seulement vingt places disponibles!
L'institutrice utilise une part de la coopérative scolaire pour l'achat de dix échiquiers et de dix jeux, un livre d'initiation et des polycopiés faisant le reste. Elle s'adjoint l'aide d'un intervenant extérieur bénévole et... et voilà comment vingt petits garçons et petites filles de sept ou huit ans marchent tous les samedi matin sur les traces des Kasparov, Fischer et autre Spassky! Un engouement que chacun apprécie, dès les premières séances, selon ses réactions: "C'est super! Les Echecs, c'est comme une bataille, mais pour de rire!"
Témoin encore cette petite fille littéralement sous le charme du nom donné à un Mat: le baiser de la Mort.
Ou encore ce petit garçon qui nous confiait: *"Aujourd'hui j'ai gagné 11 à 9!"* Avait-il joué vingt parties? Non, seulement une, mais il avait gagné onze pièces contre neuf à son adversaire!
Quelques mois plus tard, tout ce petit monde s'appliquait à construire des parties (déjà intéressantes pour leur niveau) avec des ébauches de plans et de combinaisons.
Les Echecs à Jules-Vallès? Un bel exemple d'ini-

tiative personnelle réalisé sans même soupçonner l'aide pédagogique que peut apporter en de tels cas, la Fédération Française d'Echecs.

MAT A BISCHWILLER

Bischwiller, petite ville du Bas-Rhin, vit au rythme des Echecs. Le dynamisme de son cercle n'est plus à présenter: Isabelle Kientzler vice-championne du monde des moins de quatorze ans en est l'un des plus beaux fleurons.
Mais l'activité échiquéenne déborde largement du cadre de ce cercle puisque les Echecs ont droit de cité à l'école.
A l'école primaire Erlenberg, les Echecs ne "touchent" pas moins de huit classes: trois cours préparatoires, un CE1, deux CE2, un CM1 et un CM2. L'animation est assurée par un joueur du cercle local dans le cadre des horaires scolaires. A Erlenberg, les Echecs sont intégrés aux mathématiques à raison d'une heure par semaine pour les grands et d'une demi-heure pour les petits.
Au sortir de la primaire, la transition est assurée avec le collège de Bischwiller. Les élèves peuvent ainsi, s'ils le désirent, poursuivre l'aventure des Echecs.
Au collège, le grand ordonnateur des "64 cases" est un professeur d'éducation physique, Monsieur Reeb. C'est sur la plage horaire des sports que s'effectue l'animation Echecs.
Elle concerne une classe de 6e, une de 5e, une de 4e et une de 3e, à raison de trois heures hebdomadaires pour les 6e/5e et de deux heures pour les 4e/3e. Au total, c'est plus d'une centaine d'enfants qui jouent. Le collège de Bischwiller présente la particularité de proposer aux élèves venant du primaire une classe de 6e à option "Echecs". L'effectif tourne chaque année autour d'une vingtaine d'éléments.
Bien que ne bénéficiant d'aucun statut officiel —*"notre existence est au bon vouloir du Rectorat"*, nous dira l'un des animateurs — le collège de Bischwiller présente toutes les structures du collège Echecs-Etudes.
Du CP à la 3e, Bischwiller a su mettre en place toute une pépinière favorable à l'éclosion de futurs champions. Des futurs champions qui pourront à la fois terminer leurs études et peaufiner leur technique échiquéenne au lycée Kléber de Strasbourg, sous la direction du Maître International Daniel Roos.

Go

DES PIERRES A L'ECOLE

Le Go en France est en plein essor. Dernière fédération sportive de l'esprit à avoir rejoint la CLE, celle du Go met peu à peu en place ses structures et son programme de vulgarisation. Rien d'étonnant, dès lors, à ce que le Go scolaire en soit encore au stade des balbutiements.
Depuis 1981, plusieurs expériences de développement sont tentées au niveau des lycées, des collèges et des écoles. Le schéma est le suivant: en début d'année scolaire, un stage d'initiation propose de découvrir les règles du jeu, l'impact sur les élèves décidant de la création ou non d'un club. Citons pour exemple celui du collège Saint-Etienne de Strasbourg qui rassemble cinquante élèves; à mi-chemin entre l'extra-scolaire et l'intégration aux programmes scolaires, il offre de plus chaque mois un "événement": soit un mini-championnat, soit une simultanée donnée par des champions comme Moussa, Yang ou encore Donzet.
Nous vous présentons ci-dessous une expérience intéressante (Le Havre) qui touche l'école primaire et qui intègre l'apprentissage du Go aux matières scolaires traditionnelles.
Le souci de la Fédération française de Go (FFG) est encore de faire découvrir au plus grand nombre ce sport méconnu et de s'ouvrir au maximum sur le monde scolaire (en attendant, peut-être un jour, de s'inspirer des fameuses écoles de Go japonaises).
C'est ce qui s'appelle faire d'une pierre (de go)... deux coups.

LE GO AU PORT

Une école primaire au Havre vit à l'heure du Go: l'école Zurich. A l'initiative du directeur de l'école et d'un joueur du club local, les enfants pratiquent le Go à raison d'une demi-heure par semaine. Au fil des années scolaires, des animations ont été tentées sur plusieurs niveaux de classes, des CP (cours préparatoire) aux CM (cours moyen). Cette année, ce sont les CE1 qui bénéficient de cette expérience, deux CE1 regroupant plus d'une cinquantaine d'élèves.
L'initiation technique se fait par cycles de huit semaines, alternant avec des compétitions internes.
Avec la bénédiction de l'inspection académique, le Go est intégré aux programmes scolaires dans le cadre des disciplines d'éveil. Pour les cours moyens qui, eux, pratiquent cette année le Go en extra-scolaire, un suivi de l'apprentissage est organisé avec le collège de l'Observatoire du Havre.
Pour finir, une anecdote révélatrice de l'état d'esprit qui règne à l'école Zurich: d'une année sur l'autre, les élèves plus âgés participent avec les animateurs à l'initiation de leurs jeunes camarades!

COMMENT FAIRE?

Le réseau scolaire n'étant pas encore vraiment structuré, nous vous conseillons de vous adresser à la Fédération française de Go (FFG), 76 bis, rue de Rennes, B.P 95, 75262 Paris Cedex 06 ou encore à la CLE (Confédération des Loisirs de l'Esprit), 5, rue Royale, 75008 Paris. Tél: (1) 47 42 50 88.

Scrabble

L'ECOLE DES MOTS OU LES MOTS A L'ECOLE!

Le Scrabble à l'école est une réalité concrète: les animations scolaires sont légions. A partir du slogan "une langue pour nous comprendre, un jeu pour mieux l'apprendre", la Fédération Française de Scrabble a mis sur pied une commission scolaire ayant pour but de pro-


DR

Sur les go-ban de l'école ! Au Havre, le go a été intégré dans les disciplines d'éveil. Et ce sont les aînés qui initient les plus jeunes ! Un exemple à suivre !

mouvoir le Scrabble dans les écoles et les lycées. Pratiquement, le Scrabble à l'école s'effectue soit dans le cadre des programmes (intégré aux disciplines d'éveil pour les primaires, par exemple), soit dans le cadre extra-scolaire, sous forme de club ou d'atelier après la classe.

Dix-neuf délégations régionales et une d'Outre-Mer regroupent ainsi quatre-vingt-six clubs scolaires. Un budget de 70 000 F est alloué au bon fonctionnement des activités et à l'organisation de championnats inter-écoles et académiques.

La Fédération, d'autre part, apporte un soutien en matériel (quelques boîtes) et en fichier pédagogique. Les championnats scolaires regroupent quatre catégories:



- Poussins: écoles élémentaires
- Benjamins: 6e, 5e, CPPN
- Cadets: 4e, 3e, CAP
- Juniors: lycées, BEPC

Les phases qualificatives se présentent sous la forme de trois tests nationaux, à chaque fin de trimestre. Les deux premiers tests sont thématiques (vocabulaire ou conjugaison) et se jouent en dix coups. Le troisième test est une partie complète et détermine les participants à la finale du championnat de France.

En outre, chaque Scrabbleur en herbe a la possibilité de s'inscrire au Brevet national du Scrabbleur scolaire.

SCRABBLE À ASNIÈRES

A l'école primaire Henri-Poincaré d'Asnières, le Scrabble, on connaît!

Depuis quelques années, un instituteur, Jean-Marc Ornhial, par ailleurs délégué Ile-de-France du Scrabble scolaire, anime un atelier.

Après avoir été intégré aux disciplines d'éveil, puis au français, le Scrabble, cette année, se pratique en extra-scolaire. Deux fois par semaine, pendant une heure, une cinquantaine d'élèves de CE2, CM1 et CM2 se retrouvent après la classe pour des parties acharnées. Les enjeux sont de taille puisqu'on prépare ici le championnat de France et le Brevet de Scrabbleur scolaire!

Voici la partie réalisée au test national du 2e trimestre par les Poussins d'Asnières!

Scrabble scolaire-Test du 2e trimestre 86-87
Thème: les conjugaisons verbales

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
A C E G H N O	CHANGE	H3	32
O + N N I E T T	NOTAIENT	5E	82
N R Z E E Q I	NIEREZ	4J	58
Q + A A U T V M	VAQUAT	9G	41
M + A E E T T J	JETTE	4A	42
A M + A R R E S	REARMAS	10B	82
B D E E R V S	ZEBRES	O4	51
D V + I E F E X	FIXEE	2D	52
D V + O I N S E	DEVIONS	N8	93
G R N I P U M	PUNIR	A1	32
	TOTAL 565		

COMMENT FAIRE?

Vous êtes instituteur?... directeur?... parent d'élèves?... Le Scrabble à l'école vous intéresse?
Contactez la Fédération française de Scrabble: 96, boulevard Péreire, 75017 Paris. Tél: (1) 43 80 40 36. Contre quatre timbres, elle vous enverra une brochure pédagogique et l'agenda scolaire contenant toutes les adresses et numéros de téléphone des délégués régionaux. Il y en aura forcément un à côté de chez vous!
L'intégration au programme scolaire vous tente? Le Scrabble comme matière d'éveil ou comme relais pédagogique du français ou de l'orthographe? N'oubliez pas d'en référer à l'inspection départementale ou académique. Le large succès du Scrabble scolaire vous donnera une idée de leur réponse.
En France, plus d'un millier d'élèves jouent au Scrabble à l'école!

BRIDGE, TAROT ON PASSE...

L'implantation en milieu scolaire est le fait, on l'a vu, des bonnes volontés d'animateurs ou d'enseignants relayés en cela par les fédérations concernées. L'idée d'une politique scolaire du jeu devenant ainsi un objectif concret de ces instances.

Que dire du Bridge et du Tarot? A leur décharge, peut-être, l'image "néfaste" du joueur, incompatible, pour le moins, avec celle d'un élève pratiquant un jeu de l'esprit. Une bonne raison pour le ministère de la Jeunesse et des Sports qui ne les a pas retenus dans son Plan ARES.

Mais après tout, le label "agréé ministère" n'est pas une condition sine qua non de l'existence du Bridge et du Tarot à l'école. Alors que trouve-t-on?

Le Tarot tout d'abord. Quelques actions ponctuelles tentées par le passé en Région Parisienne, en Provence-Côte d'Azur et en Poitou-Charentes. Seule la Bretagne tire son épingle du jeu puisque l'on trouve à l'heure actuelle un atelier de Tarot dans une école primaire de Rétiers et des séances d'initiation, toujours en primaire, pratiquées à La Guerche-de-Bretagne.

Ajoutez à cela la Coupe des Grandes-Ecoles, chaque année à Paris, et le (maigre!) tour d'horizon est accompli.

Le Bridge maintenant. Un plan d'initiation scolaire a été, ou plutôt avait été, mis en place: le Mini-Bridge. Une expérience essentiellement parisienne, concernant des enfants de CM1 et CM2 des Hauts-de-Seine. Un animateur "volant" assurait à la fois les cours et la formation des instituteurs. Mais à vouloir trop bien faire, la Fédération française de Bridge n'a-t-elle pas placé la barre un peu trop haut? En exigeant par exemple des instituteurs "futurs" animateurs un diplôme de moniteur FFB, et en affichant une volonté délibérée de "récupérer" les enfants dans un club FFB.

Résultat, le Bridge à l'école est resté en panne et les objectifs fédéraux se sont déplacés.

Bridge et Tarot ou l'école... buissonnière!

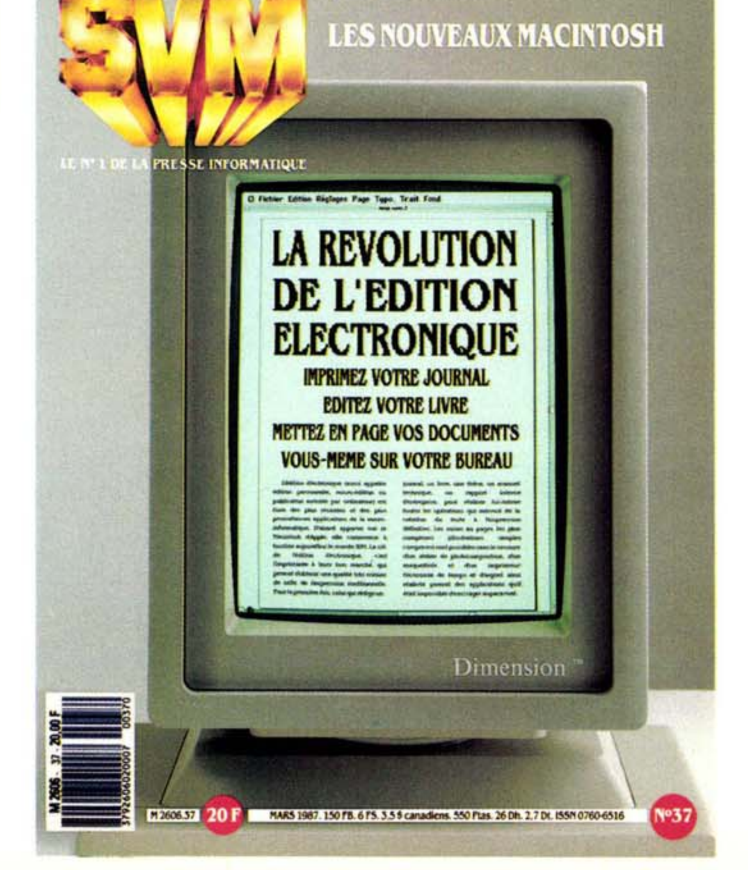
VIVEZ PLEINEMENT L'AVENTURE MICRO

La micro-informatique, c'est la grande aventure de notre temps. Une aventure industrielle à Mach II, ainsi qu'une fantastique aventure personnelle pour tous ceux qui vivent et qui travaillent avec un micro-ordinateur.

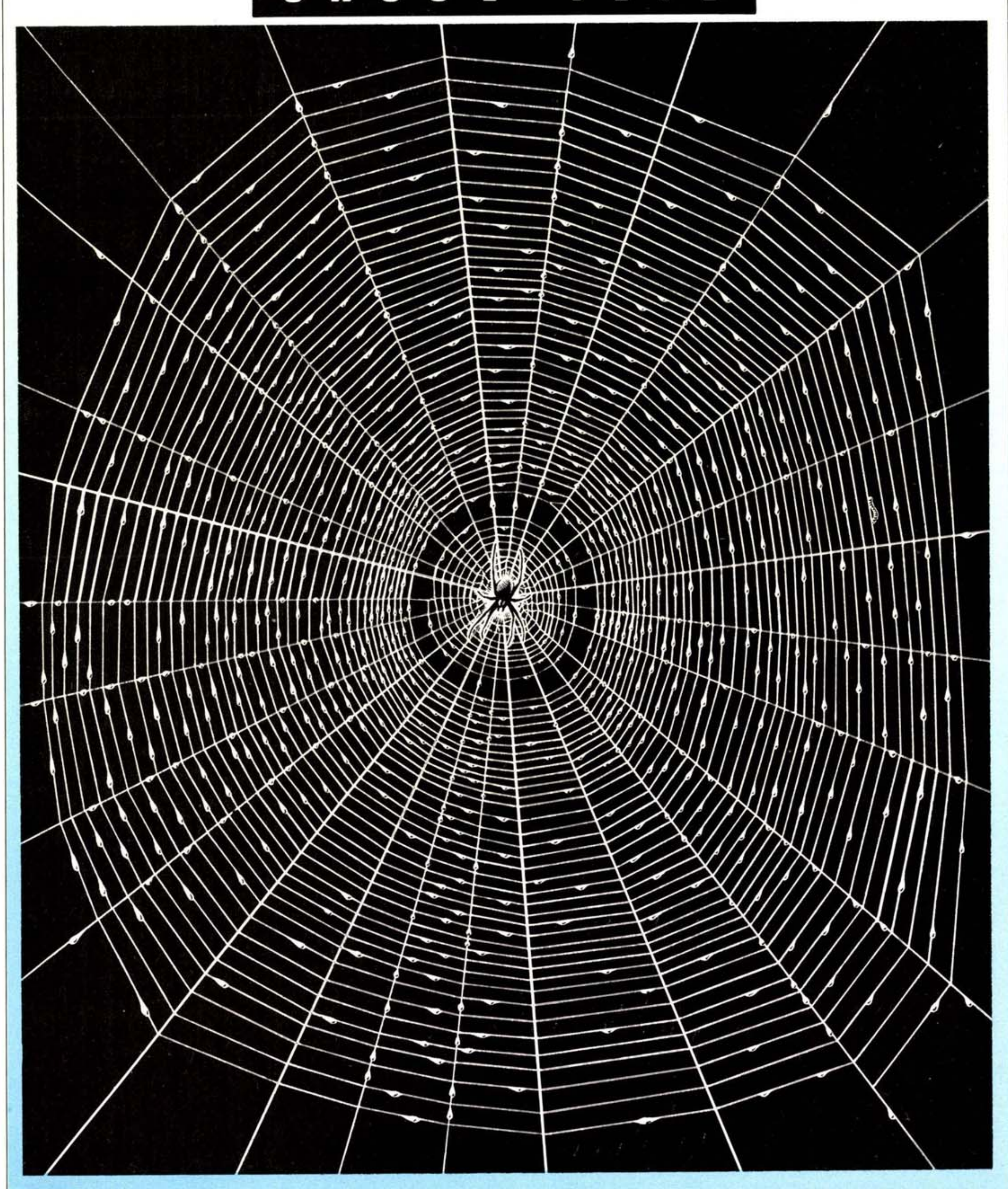
Chaque mois, faites le point sur toute l'actualité de la micro-informatique avec SVM, SCIENCE & VIE MICRO.

Découvrez dans SVM des expériences originales, des applications nouvelles, des enquêtes et des reportages sur tout ce qui bouge dans la micro.

Et comme plus d'un million de lecteurs-utilisateurs, faites confiance aux bancs d'essai complets de matériels et de logiciels signés SVM.







TOILE D'ARAIGNEE

Un minuscule vermisseau est tombé au sein de cette toile fatidique (cherchez-le!).
L'araignée semble même le dédaigner, pour l'instant... si petit! Il a donc encore une chance de s'en tirer sauf...
Sachant qu'il ne peut passer sur les gouttes de rosée et qu'il ne peut emprunter les huit fils convergents sur lesquels l'araignée pose ses pattes sensibles, trouvez le chemin du salut... Il est, faut-il le dire, déconseillé d'entrer dans l'enceinte centrale.

Solution dans le prochain numéro.



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. 93.87.19.70 — 06600 ANTIBES : LE DAMIER 69, Boulevard Wilson Tél. 93.61.69.29 — 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. 91.54.02.14 — 16000 ANGOULEME : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. 45.95.47.25 — 21000 DIJON : L'ILE AU TRESOR 17, rue de la Liberté Tél. 80.30.51.17 — 26000 VALENCE : MOI-JEUX 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02 — 30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04 — 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88 — 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. 56.52.33.46 — 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. 67.60.52.78 — 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36 — 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81 — 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE-CACHE 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25 — 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques Rousseau Tél. 40.73.00.25 — 45000 ORLEANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. 38.53.23.62 — 49000 ANGERS : ÉVASION 74, rue Baudrière Tél. 41.86.08.07 — 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 — 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. 97.64.36.22 — 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. 87.33.19.51 — 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. 20.54.01.80 — 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55 — 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques-Laffite Tél. 59.59.03.86 — 66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 29, quai Vauban Tél. 68.51.83.00 — 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35 — 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. 78.37.75.94 — 74000 ANNECY : NEURONES rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. 50.51.58.70 — 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. 50.92.53.17 — 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche 40, rue des Ecoles Tél. (1) 43.26.79.83 — 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite 15, rue Montalivet Tél. (1) 42.65.28.53 — 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. 35.71.04.72 — 76100 ROUEN : ECHEC ET MAT 115, rue Saint-Sever Tél. 35.73.38.88 — 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur-Vigne Tél. 35.41.71.91 — 78140 VELIZY VILLACOUBLAY : FEERICS Centre commercial Art de Vivre Tél. 39.56.65.79 — 79000 NIORT : LE PETIT POUCET 13, rue Ricard Tél. 49.24.19.16 — 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. 94.62.14.45 — 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. 90.82.58.10 — 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron-d'Or Tél. 49.88.13.92 — 94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. (1) 42.83.52.23 — 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76

MARIONS-LES!

UN GRAND MARIAGE

Monsieur et Madame Dulac ont marié leur cinq filles Arlette, Brigitte, Catherine, Denise, Elise (classées ici de l'aînée à la plus jeune) aux cinq fils de Monsieur et Madame Duchamp.
Il se trouve que: André a cinq ans de plus que son épouse, Bernard a quatre ans de plus que la sienne, Christophe, l'aîné, a trois ans de plus que la sienne, Daniel a deux ans de plus que la sienne, Etienne a un an de plus que la sienne.
De plus, on sait que le plus jeune des Duchamp n'a pas épousé la plus jeune des Dulac. Enfin, chacun des dix jeunes mariés a un âge différent entre vingt et un et trente ans.
Pouvez-vous dire qui a épousé qui et, bien sûr, l'âge de chacun?

REVEILLON

Quatre amis, Marc, Maxime, Olivier et Pierre et leurs épouses Agathe, Diane, Jeannette et Rose, mais pas nécessairement citées dans le même ordre, se retrouvent à la même table le soir du réveillon de Noël.
A minuit, au moment de l'échange traditionnel des cadeaux, quelle n'est pas leur surprise de constater que chaque personne a offert à son conjoint un cadeau ayant un rapport homonymique très étroit avec le prénom de l'une des six autres personnes.
C'est ainsi qu'Agathe, qui a reçu de son mari un dictionnaire de maximes, lui a offert une bouteille de marc de Bourgogne.
Pierre, le collectionneur de statuettes, a reçu de son épouse une Diane en onyx. En échange, il lui a offert la jeannette qu'elle attendait depuis des mois.
Diane avait prévu un cadeau supplémentaire pour son frère Marc.
Qui a épousé qui?

PRENOMS ANAGRAMMES

Il existe des couples de prénoms pour lesquels chacun de ces prénoms est l'anagramme de l'autre: (exemple: Ronald-Arnold, Blaise-Basile). Parfois les deux prénoms sont de genres différents comme pour Simeon et Simone.
La liste ci-dessous est composée de cinq couples de prénoms présentant cette particularité. Chacun d'eux a été codé, en substituant toujours à une même lettre un même nombre et réciproquement.
Le prénom féminin est placé à gauche et le masculin à droite.



1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	3 - 7 - 2 - 5 - 4 - 1 - 6
6 - 2 - 1 - 2 - 8 - 9 - 7 - 7	8 - 9 - 7 - 2 - 6 - 2 - 1 - 7
10 - 4 - 1 - 11 - 2 - 5	1 - 2 - 10 - 4 - 11 - 5
10 - 7 - 3 - 4 - 5 - 11 - 7	10 -7 - 3 - 4 - 11 - 5 - 7
12 - 11 - 6 - 2 - 5 - 11 - 7	12 -11 - 6 - 2 - 11 - 5 - 7

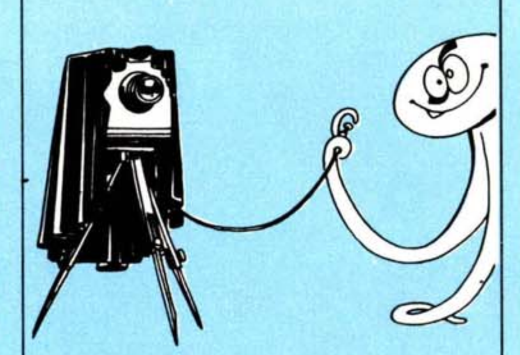


PHOTO DE FAMILLE

Sur le premier rang de cette photo, se retrouvent:
- Monsieur et Madame Durant, séparés par un homme,
- leur fille Jacqueline et son mari, Monsieur Dupont séparés par deux personnes;
- leur petite-fille, Isabelle, et son mari, Monsieur Dupuis, séparés par trois personnes;
- leur deuxième petite-fille, Lucette, et son mari, Monsieur Dupré, séparés par quatre personnes.

Chaque homme ayant sa femme dans la zone située à sa droite, saurez-vous dire dans quel ordre sont placées ces huit personnes?



LES FINES GOURMETTES

Cinq garçons sont entrés dans une bijouterie de fantaisie acheter, chacun, une gourmette gravée au prénom de sa petite amie. Les cinq jeunes filles se prénomment Cécile, Céline, Eliane, Léonie et Nicole.

Si chacun a payé le même prix pour la chaînette et la plaque, il en a été différemment pour les lettres à graver; celles-ci étaient classées, selon leur forme, en trois catégories de prix:

lettres à 15 F pièce, lettres à 16 F pièce, lettres à 17 F pièce, une même lettre valant toujours le même prix.

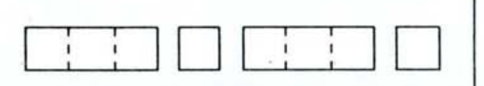
A leur sortie, il s'avère que chacun a payé sa gourmette un prix différent.

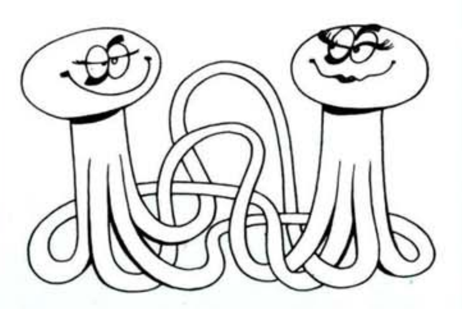
Pierre a payé 4 F de plus que Jacques.
André a payé 2 F de plus que Luc.
Robert a payé 1 F de plus que le petit ami de Nicole.

Saurez-vous trouver, pour chaque garçon, le prénom de sa petite amie?

COUPLE ANAGRAMME

La particularité de ce couple est que le prénom de la dame est l'anagramme de celui de son mari. Si l'on écrit l'un des deux prénoms dans la grille ci-dessous, à raison d'une lettre par case, il suffit de permuter les deux groupes de trois lettres en laissant en place les deux autres cases, pour retrouver le deuxième prénom. Quels sont ces deux prénoms?





HISTOIRE DE FAMILLES

La famille Legrand, tout comme la famille Petit, se compose du père, de la mère et des enfants.

Chaque enfant de la famille Legrand, sauf un, peut affirmer: *"J'ai un seul frère"*.

Chaque enfant de la famille Petit, sauf un, peut affirmer: *"J'ai deux fois plus de sœurs que de frères"*.

Sachant que les deux familles ont le même nombre d'enfants, saurez-vous dire combien et trouver leur répartition entre filles et garçons ?

MARIS CELEBRES

Les dames dont le nom figure dans le tableau ci-dessous vous sont sans doute inconnues. Elles ont pourtant été les épouses d'homme célèbres. Dans un concours, il était justement question de retrouver pour chacune d'elles le nom de son mari parmi une liste de sept hommes célèbres désignés par une lettre de A à G.

A: Georges Bizet
B: Albert Einstein
C: Pierre Corneille
D: Georges Mélies
E: François-Joseph Lefebvre
F: René Magritte
G: Robert Surcouf

Voici ce que répondirent cinq des candidats (numérotés de 1 à 5).

	1	2	3	4	5
Jehanne d'Alcy	F	F	D	D	F
Catherine Hubscher	E	A	C	E	D
Miléva Maric	B	G	E	B	C
Geneviève Halevy	A	B	A	F	E
Marie Lamperière	G	C	B	C	A



Sachant que l'un des candidats a quatre réponses exactes, un autre trois réponses exactes, un autre deux réponses exactes, un autre une seule réponse exacte et, enfin, le dernier aucune réponse exacte, vous devriez retrouver pour chacune de ces dames le nom de celui qui fut son compagnon.

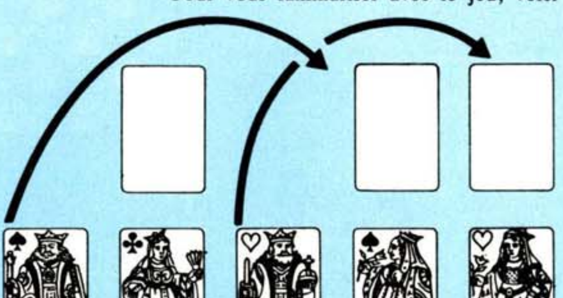
HISTOIRE BELGE

Sur ce parking, on peut voir deux Belges qui discutent. L'un est le père du fils de l'autre. Quel est le lien de parenté qui unit ces deux Belges?

COUPLES SEPARES

Je n'ai pas pu m'empêcher de vous proposer cette petite réussite. Je ne l'ai jamais rencontrée ni dans un manuel récent ni en magasin sous forme de casse-tête. Elle date du début du siècle. Aux cartes d'origine représentant des personnages plutôt cocasses, on pourra substituer les quatre rois et quatre dames d'un jeu classique. Dans un premier temps, il vous faudra aligner les huit cartes sur un seul rang.
Puis, dans un deuxième temps, chaque dame restant immobile, il vous faudra faire parvenir chaque roi au-dessus de la dame de même couleur en respectant la règle suivante:
un roi ne peut se déplacer que si entre sa dame et lui sont placés un et un seul roi et une et une seule dame, soit en ligne, soit en colonne. Comment faut-il placer initialement les huit cartes pour que la réussite soit possible et comment y parvenir? La réponse, à la symétrie et aux permutations de couleurs près, est unique.

Pour vous familiariser avec le jeu, voici un exemple:



Entre R ♠ et D ♠ ne sont placés qu'un seul Roi et qu'une seule Dame. On ne peut donc déplacer le R ♠ pour le poser au-dessus de D ♠. A noter que, dans la position initiale, c'était le seul mouvement possible. Mais, à présent, il y a un et un seul Roi et une et une seule Dame entre R ♥ et D ♥. On peut donc prendre le R ♥ et venir le placer au-dessus de D ♥. Hélas, ça s'arrête là. Le jeu est bloqué. La position initiale n'était donc pas la bonne!

Solution page 107.



AU RESTAURANT

Quatre camarades de promotion se retrouvent au restaurant, chacun d'eux accompagné de son épouse. De ces huit personnes, on sait que :

1. Paul et son épouse sont nés un lundi de la même année. L'année de leur mariage, l'anniversaire de Paul est tombé un mercredi, celui de son épouse un mardi.
2. Noëlle, ainsi prénommée puisque née un 25 décembre, est plus âgée que son mari.
3. Martine est née en 1954 et son mari un matin de janvier.
4. Odile s'est mariée un mercredi, veille de son anniversaire et Dominique le mardi suivant, lendemain de son anniversaire.
5. Claude, la femme de Gérard, et Georges sont nés un vendredi 13 de la même année, mais de mois différents, Georges étant le plus jeune.

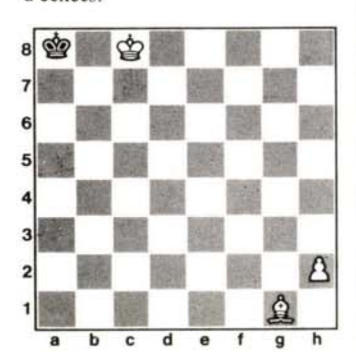
Vous en savez suffisamment pour reconstituer chacun des quatre couples présents. Qui a épousé qui?

Paul - Martine
Noëlle - Dominique
Odile - Georges
Claude - Gérard

ENQUETES SUR L'ECHIQUIER

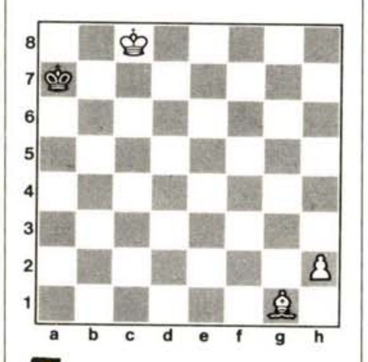
Les échecs, c'est un jeu. Sinon, on n'en parlerait pas ici ! C'est un sport, lorsqu'on atteint la haute compétition.
La composition d'études et de problèmes relève, dit-on, de l'art. Et nous allons ici entrer dans le domaine de la logique.
Avec l'analyse rétrograde, adieu la stratégie mais... bonjour le casse-tête !

Des ronds à la surface de la piscine... Que vient-il de se passer? Quelque chose vient de tomber dans l'eau. Bravo, Watson, mais quoi? Impossible à dire. Sur notre magnétoscope, revenons quelques images en arrière. A présent on voit au centre des ronds une gerbe d'eau d'où émergent deux pieds humains. Trois mètres plus haut le plongeoir oscille encore. Cette fois, on peut sans grand risque deviner ce qui s'est passé dans les instants qui ont précédé.
Examinons à présent ce diagramme d'échecs:



1 *Aux blancs de jouer.*

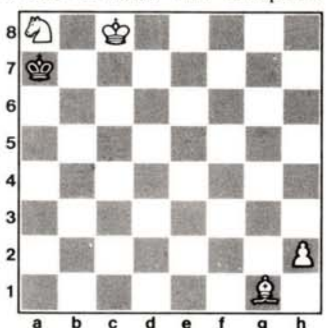
Que vient-il de se passer?
A première vue, cette position n'a rien de bien exceptionnel. Le novice n'y verra que des ronds dans l'eau. Mais un observateur attentif découvrira rapidement les pieds et le plongeoir. Et il n'aura aucun mal à reconstituer ce qui s'est passé avant. Il aura procédé à une "analyse rétrograde" ou "rétro-analyse".
Voyons. C'est aux blancs de jouer. Les noirs viennent donc de jouer. Comme ils n'ont qu'une pièce sur l'échiquier, c'est donc leur Roi qu'ils viennent de déplacer. Et **forcément** (un mot que l'on rencontrera souvent) de a7 à a8. Il ne peut en effet venir ni de b7, ni de b8 où il aurait été en contact avec le Roi blanc, ce qui est illégal. On pense donc que l'image précédente du film de la partie est celle-ci.



2 *Aux noirs de jouer*

Cette position est-elle possible?
Non! Car dans cette position, il est impossible de trouver le coup que les blancs viendraient de jouer. Dans tous les cas, le Roi noir aurait déjà été en échec avant le coup des blancs! Ce qui est contraire aux règles. En effet, le Fou g1, à cause du pion h2, n'a pu venir d'une autre diagonale. Il visait donc déjà le Roi a7.
Nous venons de déduire un peu hâtivement que les ronds dans l'eau avaient été provoqués par la chute d'un caillou. Sans voir qu'il n'y avait personne autour de la piscine pour jeter le caillou!

Alors? Le Roi noir était en a7 où il n'était pas en échec. C'est donc forcément, puisque le Fou blanc n'a pas bougé, qu'une pièce blanche obstruait la diagonale du Fou.
Qu'est devenue cette pièce? Elle a disparu quand le Roi noir a joué de a7 en a8. Le dernier coup des noirs, dans la position du diagramme 1, a donc été Ra7×a8 et le coup précédent des blancs f2-a8, e3-a8, d4-a8, c5-a8 ou b6-a8. Parmi ces coups, un seul est possible, c'est b6-a8 joué par un Cavalier.
Nous avons enfin obtenu l'image précédente de notre "film" échiquéen.



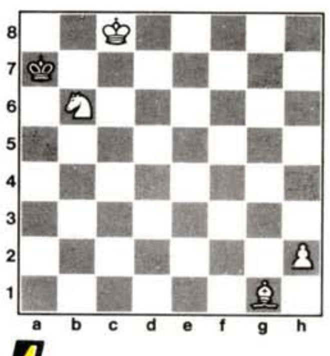
3 *Aux noirs de jouer*

Eh oui! Le "plongeur" était un Cavalier lancé de b6 à a8 donnant un échec à la découverte, seule manière légale de faire se dérouler l'action. Et la position précédente, la dernière scène "déductible", ne fait aucun doute.





STRATÉGIES



4 *Aux blancs de jouer.*

Et voilà notre petite énigme résolue. Au passage, nous avons (re)découvert deux conséquences des règles du jeu constamment utiles à l'analyse rétrograde.

- En jouant un coup, un camp ne peut faire disparaître l'une de ses propres pièces.

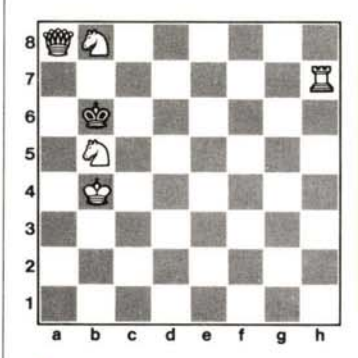
- Un Roi ne peut être en échec lorsque c'est à son adversaire de jouer.

Cela dit, autant vous prévenir tout de suite: la façon de réfléchir dans le domaine de l'analyse rétrograde n'a rien à voir avec les conjectures habituelles du joueur d'échecs. Il ne s'agit plus de savoir ce qui va se passer, coups possibles ou coups certains dans les éventualités en nombre astronomique qu'offre le "Roi des jeux", mais de savoir, en se servant uniquement de la logique, ce qui s'est forcément passé.

Pas à pas, déduction par déduction, nous allons voyager au pays des certitudes. Comme dans les problèmes d'échecs, les positions examinées n'auront la plupart du temps rien de comparable avec celles rencontrées dans les parties disputées entre deux joueurs. Elles n'ont vraiment qu'une chose en commun: le respect des règles du jeu. Même si telle ou telle position que l'on rencontrera dans cet article n'a rien de probable, l'objet consistera à montrer si elle est ou non possible, que les règles des échecs ont été transgressées ou non pour y parvenir.

Car outre le problème fondamental, "que s'est-il passé?", une préoccupation demeurera constamment au premier plan, "est-ce possible?".

Ce qui n'est pas toujours si facile! On doit se méfier des apparences d'illégalité, car le jeu d'échecs est assez riche pour pouvoir créer les situations les plus saugrenues, comme ici:



5 *Aux blancs de jouer*

Il paraît incroyable que le Roi noir ne vienne pas de transgresser les règles en ne parant pas un échec. Quels ont pu être les derniers coups? Les noirs viennent donc de jouer leur Roi. D'où peut-il bien venir? Ni de a5 ou c5 où il aurait été en contact avec le Roi blanc. Ni de b5 où se trouve une pièce blanche. De a6, a7, b7, c7 ou c6? Dans tous ces cas, le Roi aurait été en échec double. Or, troisième conséquence des règles du jeu utile à l'analyse rétrograde:

- Un Roi ne peut être en échec double que par la découverte d'une pièce par une autre pièce qui ne donnait pré-

LE REGLEMENT, C'EST LE REGLEMENT

Si l'analyse rétrograde constitue une discipline bien à part, plus proche du problème de logique que de la partie d'échecs, il est évident qu'elle emprunte ses règles au jeu lui-même.

Je ne vous ferai pas l'injure de vous rappeler le mode de déplacement des pièces (j'ai écrit un excellent livre d'initiation dans la collection *J&S** !). Cependant, il est sans doute nécessaire de rappeler, pour certains, quelques points particuliers.

• Les pions avancent en ligne droite sur une même colonne. En revanche, ils prennent en diagonale. **Quand un pion change de colonne, cela implique qu'il prend une pièce adverse (et vice versa)**. En analyse rétrograde, c'est un renseignement très important sur le passé.

• Un pion sur sa case initiale peut avancer soit d'une case, soit de deux cases. Cependant, la poussée d'un pion de deux cases ne l'immunise pas contre un pion adverse qui aurait pu le prendre s'il n'avait avancé que d'une case. Le pion adverse **peut** (une prise n'est pas obligatoire aux échecs, sauf si c'est le seul coup possible) alors le capturer comme s'il n'avait avancé que d'une case: c'est la prise en passant. Cette capture doit avoir lieu **immédiatement après** la poussée. Dans un problème d'échecs, on considère, par convention, que si une position permet une prise en passant, celle-ci n'est possible que si l'on **prouve** que le **dernier coup** du camp adverse a été la poussée du pion de deux cases.

• Tout pion atteignant la dernière rangée **doit immédiatement** se transformer en une pièce de sa couleur, sauf un Roi ou un pion, c'est la promotion. Il n'y a pas de restriction. Si un camp n'a plus que trois pions sur les huit initiaux, il peut ainsi, par exemple, disposer de six Dames. Ou encore, s'il n'a plus de pions et qu'ils se sont tous transformés en Cavalier, cela pourra lui en faire... dix!

Dans la partie, la promotion change généralement un pion en la pièce la plus puissante, la Dame. C'est pourquoi on appelle la transformation d'un pion en une autre pièce que la Dame, **sous-promotion**. Rares dans le jeu, les sous-promotions sont fréquentes dans l'univers des problèmes.

• Le roque est un double mouvement qui permet, en un coup, de changer les positions du Roi et d'une Tour. Les conditions du roque sont les suivantes:

a) Ni le Roi ni la Tour concernée ne doivent s'être déplacés auparavant au cours de la partie.

b) Les cases entre le Roi et la Tour concernée doivent être vides.

c) Au moment où l'on veut effectuer le roque, le Roi ne doit pas être en échec (il peut l'avoir été auparavant s'il l'a paré autrement qu'en se déplaçant).

d) Lors du roque, le Roi se déplace sur sa rangée de deux cases vers la Tour qui, en sautant par-dessus lui, vient se ranger sur la case immédiatement voisine. On distingue ainsi le petit-roque (pour les blancs Re1-g1, Th1-f1) et le grand roque (Re1-c1, Ta1-d1). La case traversée par le Roi lors du roque, ainsi, évidemment, que sa case d'arrivée (f1 et g1 pour le petit roque, d1 et c1 pour le grand roque) ne doivent pas être en échec.

Par convention, dans les problèmes, on considérera qu'un camp peut roquer s'il satisfait aux conditions b, c et d. Pour invoquer la condition a, il faudra **prouver** que le Roi ou la Tour se sont déplacés auparavant. C'est là un thème fréquent de l'analyse rétrograde.

---

* Les Echecs, leçons particulières avec un champion *par Nicolas Giffard, collection Jeux & Stratégie, Editions Du Rocher, 287 pages, 80 F.*



UN EXEMPLE DE SITUATION NON RÉGLEMENTAIRE

cédemment pas échec mais qui le fait en se déplaçant.
Hum, pas très clair! Prenons un exemple. Placez un Roi noir en c7, un Cavalier blanc en d5, une Tour blanche en h7. Cette position est légale. Le dernier coup des blancs a été Ce7-d5. Le Roi noir n'était précédemment pas en échec et le Cavalier blanc, qui ne donnait pas échec en e7, l'a fait en d5 en découvrant la Tour qui donne à présent elle aussi échec. Bon! A présent, laissez le Roi en c7 et la Tour en h7, mais placez le Cavalier en b5. Cette position est impossible, illégale. Le Roi noir est en échec double, mais vous pouvez vérifier qu'un coup plus tôt, il l'était déjà par au moins l'une des deux pièces blanches. Ce qui est contraire aux règles du jeu.

Revenons donc à notre position du diagramme 5. On vient de voir par exemple que le Roi noir ne peut venir de c7. Et de la même manière, de a7 ou b7. Et bien sûr, toujours pour la même raison, ni de a6, ni de c6, non?

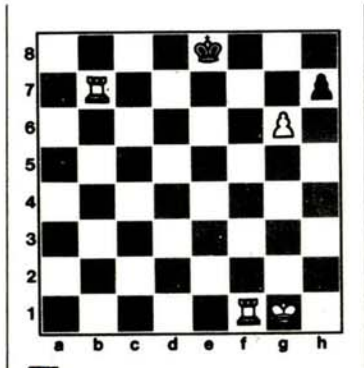
On a pourtant deux scénarios possibles qui font intervenir un nouvel élément très fréquent dans l'analyse rétrograde, la promotion et surtout la sous-promotion.

a) Première possibilité: le Roi noir vient de c6. Un pion blanc b7, qui masquait la Dame a8, a été promu en b8 en Cavalier, et le Roi est venu se réfugier en b6.

b) Deuxième possibilité: le Roi noir vient de a6: l'histoire est un peu plus sophistiquée puisqu'un pion blanc se trouvait en a7 et une pièce noire (Dame, Tour, Fou ou Cavalier) en b8. La fin aura donc été a7×b8=C+ et Ra6-b6. CQFD.

Inversement, la plus banale des positions peut cacher la nécessité d'une analyse rétrograde, comme ce problème de H. Kamstra:



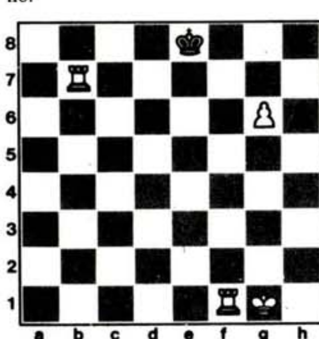


6 *Les Blancs jouent et font Mat en 2 coups*

Facile, non? Vous avez trouvé? La solution est 1. Ta1! avec la menace imparable 2. Ta8. Imparable? Et si les noirs roquaient? Or, dans un problème, une convention veut que l'on considère qu'un camp peut toujours roquer, sauf si l'on peut prouver que ce coup serait illégal. C'est-à-dire en **démontrant** que la Tour ou le Roi ont déjà bougé.

Ici, il n'est pas difficile de voir que les blancs ne feront pas échec et mat en deux coups contre toute défense si les noirs peuvent roquer. Il faut donc prouver qu'ils ne le peuvent pas! Nul besoin de remonter loin dans le temps puisque, dans la position du diagramme, il est évident que le dernier coup des Noirs n'a pu être effectué que par le Roi ou la Tour.

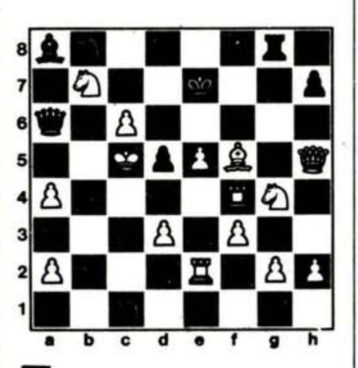
Le problème "jumeau" de Kamstra est obtenu en plaçant le pion h7 en h6:



7 *Les Blancs jouent et font mat en 2 coups*

La même tentative, 1. Ta1, se heurte désormais à 1. ...0-0!, roque dont on ne peut prouver l'interdiction puisque le dernier coup noir avant la position du diagramme a pu être h7-h6. Par contre apparaît une nouvelle solution: 1. T1f7!. Avec la menace imparable 2. Tb8 mat. Remarquons que le même 1. T1f7 ne marche pas dans le "jumeau" énoncé plus haut à cause de 1. ...h7×g6! et, la Tour f7 n'étant plus protégée, 2. Tb8 serait suivi de 2. ...R×f7.

De nombreux problèmes d'analyse rétrograde proposent un énoncé enfantin: "Les Blancs jouent et font mat en un coup". On rigole doucement, on jette un coup d'œil, on ne trouve pas tout de suite, on s'énerve... avant de vraiment commencer à réfléchir. Comme ici:



8 *les blancs jouent et font mat en 1 coup*

Ce problème a été composé en 1865 par Max Lange.

Un examen rapide montre qu'aucun coup "normal" des Blancs ne fait mat au Roi noir, alors l'idée, lumineuse, doit jaillir: la prise en passant!

Voici un nouvel élément présent dans bien des problèmes d'analyse rétrograde. Rappelons au passage une convention des problèmes d'échecs. Contrairement au roque, préjugé possible sauf preuve de son impossibilité, la prise en passant n'est préjugée possible que si l'on prouve qu'elle peut s'effectuer.





Ainsi, ici, après avoir trouvé la seule solution, c'est-à-dire que les noirs viennent de jouer d7-d5, et que l'on peut faire mat par e5×d6 en passant, il reste à prouver que ce fut le **dernier** coup des noirs, et que l'on peut donc effectuer la prise en passant. Il faut faire l'inventaire, une par une, des pièces noires et de leurs possibilités:

- La Dame noire, si elle avait bougé, venait d'une case où le Roi blanc aurait été en échec. Impossible.
En terme d'analyse rétrograde on dit que la Dame noire est, sur le diagramme, en "rétro-pat".
- Les Tours étaient, bien entendu, immobiles.
- Idem pour les Fous.
- Le Cavalier b8 aurait pu venir de d7 si cela n'avait fait échec au Roi blanc. De la même manière, le Cavalier c1 ne peut venir de b3.

Ah, mais vous commencez à être aguerri à ce genre d'exercice. Le dernier coup a pu être la sous-promotion c2-c1=C.

Astucieux, non? Non! Ce coup était impossible! Pourquoi? Nous allons encore découvrir un des outils, peut-être le plus courant, de l'analyse rétrograde: le changement de colonne des pions.

- Pour qu'un pion puisse changer de colonne, il doit y avoir eu prise. Il ne peut donc y avoir plus de changements de colonne de pions d'un camp que de pièces disparues dans l'autre camp.

Regardons notre position. Il ne manque qu'une pièce blanche, le Fou de cases noires. Il n'y a donc eu qu'une prise par les noirs. Or nous observons déjà un changement de colonne de pion, puisque l'on voit deux pions noirs sur la colonne g. C'est donc le pion g3 qui a pris le

Fou blanc de cases noires, (en g5 ou g3). Le pion c7 est sur sa case d'origine. Un autre pion noir n'a pu venir sur la colonne c, donc jouer c2-c1. CQFD!

- Les pions c7, g7 et h7 sont dans leur position initiale. Le pion g3 ne peut venir de h4, car cela signifierait que, originaire de f7, il aurait dû effectuer auparavant deux captures. Le pion g3 venait donc de la colonne f. Le dernier coup n'a pu être f4×g3 puisque la case f4 est occupée par une Tour blanche.

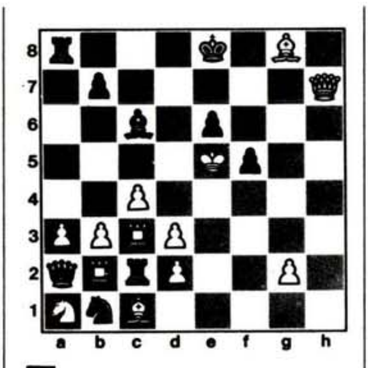
- Le Roi noir n'a pu venir sur une case e7 vide car, alors, le Fou noir f8 aurait auparavant fait échec au Roi blanc. Il faudrait donc que le Roi noir soit venu prendre une pièce blanche en e7, mais c'est impossible puisque l'on vient de voir que l'unique capture fut effectuée par le pion actuellement en g3. Donc le dernier coup noir n'a pu être joué par le Roi!

- Reste le pion actuellement en d5. Vient-il de d6? Non, puisqu'il aurait fait échec au Roi blanc. Vient-il de e6 en capturant une pièce en d5? Non, puisqu'il n'y avait pas de pièce à prendre: on sait que l'unique capture a déjà été réalisée par le pion g3. Le pion d5 provient donc forcément de d7, et les Blancs peuvent donc jouer 1. e×d6 en passant, ce qui, j'espère que vous le voyez, fait immédiatement mat.

Aussi spectaculaire soit-il pour le néophyte, le raisonnement ci-dessus, persuadez-vous-en, ne constitue pas plus que le B.A.-BA de l'analyse rétrograde. La rétro-analyse est une véritable école de logique qui se développa particulièrement dans la première moitié du XX[e] siècle. Bien vite les amateurs du "rétro-jeu" s'intéressèrent aux subtilités inhérentes

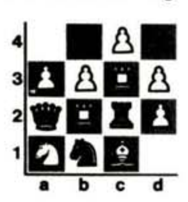


à la construction de telle ou telle position.
On cherche ainsi à recréer les mécanismes permettant d'obtenir les situations les plus abracadabrantes:



9 *Les Blancs jouent et font mat en 3 coups*

Une composition de 1914 d'un maître en la matière: Thomas Rayner Dawson. Rapidement on s'aperçoit que la plupart des tentatives échouent à cause du grand-roque des Noirs, mais que si celui-ci est interdit, on pourra faire mat par 1. Dh8! (1. ...Rd8; 2. Ff7+, Fe8; 3. D×e8 mat ou 2. ...Rd7; 3. F×e6 mat). Facile? Oui, mais il reste à "interdire" le roque des noirs! Comment prouver que le Roi ou la Tour noirs ont déjà bougé? L'examen minutieux de la position va rétablir la chronologie des événements. D'abord la "cage":



Parmi le joli monde enfermé là-dedans se trouve la Tour noire initialement en h8 (la "Tour-Roi"). En effet les huit pions noirs sont sur le diagramme, et cette Tour ne peut donc provenir d'une promotion. Le dernier coup pour fermer la cage fut e2×d3. La libération de la Tour noire h8 est forcément passée par f7-f5 ou par la colonne d, mais, dans ce dernier cas, au prix d'un déplacement du Roi et il n'y aurait plus de problème.
Le coup f7-f5 précède donc e2×d3. On peut même au passage préciser ce dernier coup. Ce fut e2×Cd3, car le Cavalier des noirs est la seule pièce qui leur manque à part leur Fou de cases noires qui n'a pas bougé (les pions e7 et g7 sont sur leurs cases initiales) et qui a donc été capturé "à la maison". Dame h7 et Fou g8 sont passés sur g6 quand f7-f5 avait déjà été poussé et e2×d3 effectué (il faut bien que le Fou ait pu sortir de f1). La seule façon d'empêcher que le Roi noir n'ait alors été en échec ou n'ait eu à bouger est de placer un Fou ou un Cavalier noirs en f7. Un Cavalier? Impossible! Le Cavalier b1 était emprisonné avant le passage du Fou et de la Dame blanche en g6 et l'autre fut capturé en d3 également auparavant. Reste le Fou c6. Oui, il pouvait être en f7 pendant que les blancs jouaient Fh5-g6-h7-g8 et Dg6-h7. Mais qu'ont bien pu jouer les noirs pendant ce temps? Cherchez bien et vous trouverez qu'ils ont dû jouer leur Roi ou leur Tour. Ce qui interdit le roque. CQFD!

L'analyse rétrograde, raisonnement visant à reconstituer le passé, ressemble bien à une somme d'investigations policières à partir des



indices échiquéens. Le génial Raymond Smullyan, pas particulièrement féru des échecs orthodoxes, a bien vu le rapprochement et a écrit un livre que je ne saurais trop vous recommander: *Mystères sur échiquier avec Sherlock Holmes.*
J'en ai tiré un problème caractéristique, à la fois de l'ouvrage et de l'analyse rétrograde:

10 *Sur quelle case fut capturée la Dame blanche?*

Sur quelle case fut capturée la Dame blanche? Voilà le type même de problème apparemment insoluble. Au premier abord, on serait tenté de répondre: n'importe où! Avec un Cavalier, par exemple. Eh bien non! Et en fait, entraîné que vous êtes à présent, vous allez vite vous rendre compte que ce n'est pas si difficile que ça. Vous n'aurez aucun mal à suivre le raisonnement de...Sherlock Holmes.

Les captures d7×e6 et g7×h6 ont eu la Dame et un Cavalier blancs comme victimes, car les seules autres pièces blanches manquantes, les Fous c1 et f1, bloqués, ont été pris sur place. La réponse est donc soit e6, soit h6. Avouez qu'une simple remarque nous a considérablement réduit le champ des possibilités. On va maintenant trouver la bonne solution grâce à la chronologie des événements.

Il ne manque que deux pièces noires, les Fous. Bien sûr, le Fou f8, de cases noires, n'a pu être pris sur une case blanche. Seul donc le Fou noir c8 a pu venir se faire prendre en b3. Prise d'ailleurs nécessaire à la sortie de la Dame blanche, qui a dû aller se faire prendre en h6 ou e6.

Mais la sortie du Fou c8 était elle-même liée à la nécessaire capture en e6 (événement précédant les deux autres). Donc la Dame blanche s'est fait prendre en h6 après tout ça. "Elémentaire, mon cher... lecteur?". Non? Quoi, une objection? Ah oui, vous n'êtes pas persuadé que cette position est légale, c'est-à-dire qu'on puisse trouver une partie y menant?

Voici la dernière tâche de l'analyste-rétrograde. Trouver une partie justificative qui prouve qu'on peut obtenir la position donnée. C'est parfois très difficile. Ici c'est vraiment enfantin. En voici une, même si elle ne peut être considérée comme un

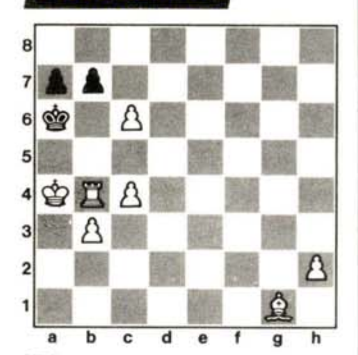
modèle de stratégie aux échecs "classiques"!

1. Cg1-f3; Cb8-c6; 2. Cf3-d4, Cc6-a5; 3. Cd4-e6, Ca5-b3; 4. Ce6×f8, Cb3×c1; 5. Cf8-e6, d7×e6; 6. Cb1-c3, Cg8-f6; 7. Th1-g1, Fc8-d7; 8. Tg1-h1, Fd7-a4; 9. Th1-g1, Fa4-b3; 10. a2×b3, Cc1-a2; 11. Dd1-b1, Ca2-b4; 12. Db1-a2, Cb4-c6; 13. Tg1-h1, Cf6-e4; 14. Da2-a5, Ce4-g3; 15. Da5-h5, Cg3×f1; 16. Cc3-a2, Cf1-g3; 17. Dh5-g6, Cg3-h5; 18. Dg6-h6, g7×h6; 19. Th1-g1, Ch5-f6; 20. Tg1-h1, Cf6-g8. Et voilà!

Voilà, vous n'êtes sans doute pas encore "maître solutionniste" en analyse rétrograde, mais vous connaissez à présent les grands principes du genre.

Alors, pour vous mettre à l'épreuve, voici quatre petits problèmes amusants (solutions à la fin de l'article).

PROBLEMES



1 *Quelle était la position deux coups et demi plus tôt?*



2 *Quels furent les derniers coups?*

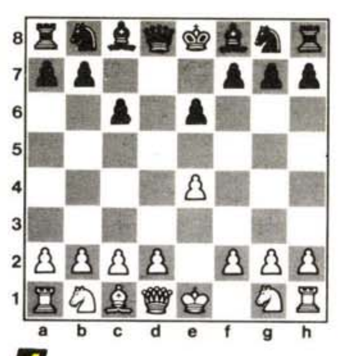
Voici un dernier type de problèmes d'analyse rétrograde. Ici, l'analyse est intégrale puisqu'elle porte sur la totalité de la partie amenant la position donnée. Elle est courte, bien sûr. Mais est-elle facile à trouver?



3 *Quelle est la partie de 4 coups (les blancs ont joué 4 coups ainsi que les noirs) qui permet d'arriver à cette position?*

Si vous avez trouvé la solution du problème précédent (ou quand vous l'aurez lue ci-après), vous n'aurez aucun mal à trouver celle de celui-ci. La question est la même! Mais ici, je ne vous donne pas la solution, puisque c'est une question de notre concours!



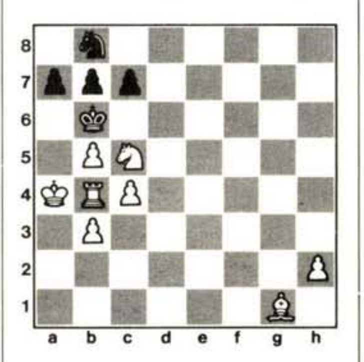


4 *Même question*

SOLUTIONS

Ces solutions, détaillées, ne sont pourtant pas "logiquement" complètes. Je vous laisse le soin de reconstituer les étapes "sautées".

1. Le dernier coup noir fut Rb6-a6. En b6 il subissait un échec double (vérifiez cette solution avec un échiquier, c'est moins fatiguant!) que l'on ne peut justifier que par une prise en passant b5×c6 d'un pion c5 (replacez, au fur et à mesure, les pièces sur l'échiquier) qui vient donc de c7. Mais alors, comment expliquer l'échec précédent du Fou g1? Par un échec à la découverte d'un Cavalier que l'on jette en a6 (rappelez-vous le "caillou"). Remettez donc ce Cavalier à c5 et demandez-vous maintenant quel avait pu être le dernier coup noir. Cavalier b8-a6 bien sûr! Et voilà la position de départ:



Et le film: 1. ...Cb8-a6; 2. Cc5×a6+déc; c7-c5; 3. b5×c6e.p+, Rb6×a6

2. Une des plus belles analyses rétrogrades dans le genre "tactique", composée par Niels Höeg en 1915, où la réflexion se fait coup par coup, par opposition aux problèmes où ce sont les manoeuvres sur plusieurs coups qu'il faut chercher.

Le dernier coup blanc (les noirs sont en échec) fut Td8-d7+, précédé par la poussée d7-d6. Si la Tour blanche était venue de la septième rangée, les noirs seraient en "rétro-pat", le coup d7-d6 étant interdit.

La poussée d7-d6 couvrait l'échec de la Dame h2, échec donné en prenant en passant le pion e5 que les noirs venaient de pousser de e7. Avant la poussée e7-e5, les blancs venaient (forcément, toujours) de pousser f4-f5, découvrant la Dame h2. Et le coup noir précédent? Rien d'autre que Rd6-c7 n'est possible. Et l'échec du Fou a3? Seule une prise en passant b5×c6 peut l'expliquer. A nouveau l'échec en a3 pose problème. On voit vite qu'il est issu de la "découverte" b4-b5.

Et le coup noir précédent? Forcément Re6-d6. Et l'échec du Fou h3? Forcément une prise en passant du pion f5 par le pion g5. Et le premier échec du Fou? Par la "découverte" g4-g5. Et avant? Stop! Avant, plus rien n'était forcé, et l'on ne peut rien savoir du passé de cette position:



"Replay" qui va nous ramener au diagramme de l'énigme:

1. g4-g5+déc, f7-f5; 2. g5×f6e.p+déc, Re7-d6; 3. b4-b5+déc, c7-c5; 4. b5×c6e.p+déc, Rd6-c7; 5. f4-f5+déc, e7-e5; 6. f5×e6e.p+déc; d7-d6; 7. Td8-d7+.

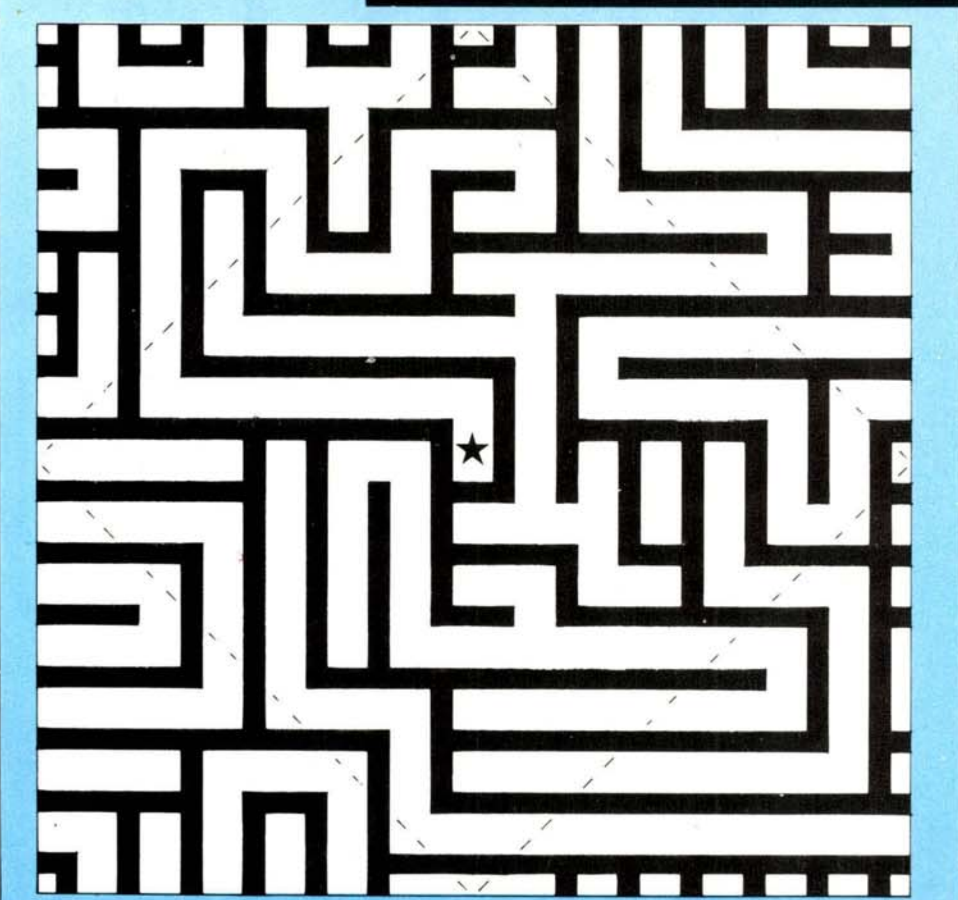
3. 1. Cg1-f3, Cg8-f6; 2. Cf3-e5 (ou d4), d7-d6; 3. Ce5 (ou d4)-c6, Cf6-d7; 4. Cc6×b8, Cd7×b8. Le Cavalier b8 venait de g8!!

Nous remercions La Librairie Saint-Germain et Alain Villeneuve, le célèbre spécialiste Migsund Dreuf de l'analyse rétrograde dans la regrettée Revue des Echecs, pour leur aide d'autant plus précieuse qu'elle était bénévole.



dessins Pierre Bretonnelle

CASSE-TETE



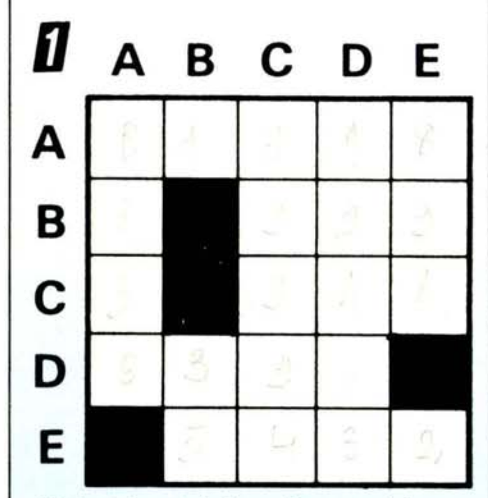
RECTO/VERSO

Il s'agit de joindre l'étoile centrale du labyrinthe à celle de la page suivante… ou vice-versa. Première opération: découper le labyrinthe, puis plier les coins suivant les pointillés. Vous aurez alors le droit de tourner la feuille à volonté ainsi que de plier, dans un sens ou dans l'autre, et de déplier chaque coin autant que vous le voudrez.

Solution dans le prochain numéro

NOMBRES CROISES

Solutions page 107



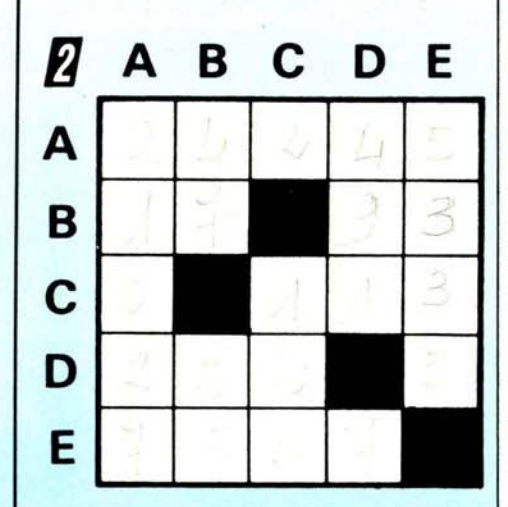
Horizontalement: A. Ce nombre est symétrique.- **B.** Ses trois chiffres sont les mêmes.- **C.** Le produit de ses chiffres est 9.- **D.** Une permutation de 3669.- **E.** Les chiffres de ce nombre, de la droite vers la gauche, sont consécutifs.

Verticalement: A. Un carré parfait.- **B.** Si on ajoute 70 au carré de ce nombre, on obtient trente sept fois ce nombre.- **C.** Le produit de ses chiffres est 26244.- **D.** La somme de ses chiffres est 20.- **E.** Un multiple de 99.

Horizontalement: A. Un multiple de 65, la somme de ses chiffres est 17.- **B.** Le carré de ce nombre plus le double de ce nombre donne 323. Le produit des chiffres est 27.- **C.** La somme des chiffres est 5.- **D.** Les trois chiffres sont les mêmes.- **E.** Le produit des chiffres est 1225.

Verticalement: A. Le produit des chiffres est nul.- **B.** Un nombre premier compris entre 40 et 60. Un carré parfait.- **C.** Un cube parfait.- **D.** Une permutation des chiffres de 149.- **E.** Ce nombre est symétrique.

• Seul le premier chiffre des nombres de la grille ne peut être zéro.

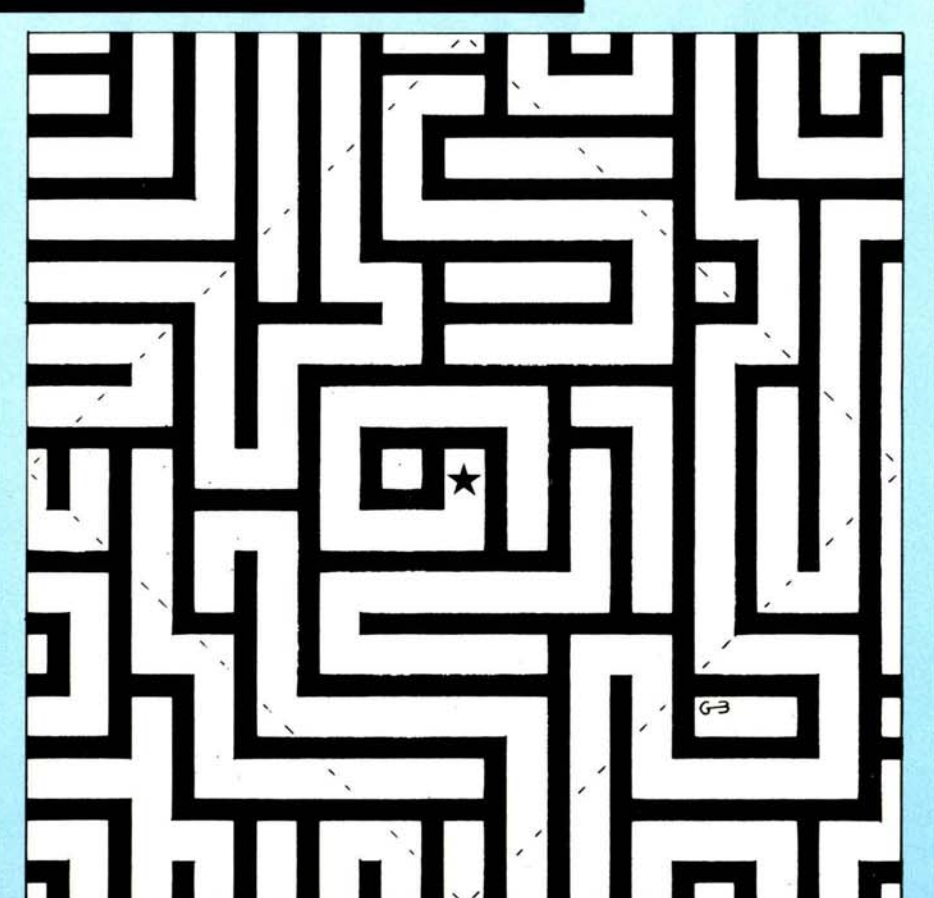


CASSE-TETE

VECTO/RERSO

Il s'agit de joindre l'étoile centrale du labyrinthe à celle de la page précédente... ou vece-virsa. Première opération: découper le labyrinthe, puis plier les coins suivant les pointillés. Vous aurez alors le droit de tourner la feuille à volonté ainsi que de plier, dans un sens ou dans l'autre, et de déplier chaque coin autant que vous le voudrez.

Solution dans le prochain numéro




A FOND !
CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
Le wargame du championnat 87
Objectif Berlin
Laelith le Cloaque
Historiquement votre
Avant Charlemagne
et un kouan par Cadelo

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHEMATIQUES ET LOGIQUES

Succès considérable pour la première édition de cette compétition de petits fûtés. Avec, comme prévu, une belle performance des lecteurs de J&S ! Voici les solutions des problèmes de qualification qu'ils avaient à résoudre (voir le n° 43). Et, pour le plaisir, quelques casse-tête proposés aux lycéens.

Beaucoup de (bonnes) nouvelles dans ce numéro! D'abord, au sujet de la participation: vous êtes très nombreux à avoir répondu individuellement aux épreuves, à tel point que les organisateurs cherchent des lieux supplémentaires pour organiser leurs demi-finales !

Quant aux classes, elles se sont ruées pour demander des dossiers. *Jeux & Stratégie* publie ici les problèmes (et en primeur les solutions) des épreuves qualificatives. Vous pourrez aussi consulter les solutions des éliminatoires que nous vous avons proposées dans le précédent numéro.

Autre bonne nouvelle, les questions de l'émission de France Culture "Epreuve par neuf" ne sont plus réservées aux scolaires. Ouvertes à tous, elles peuvent vous permettre de gagner chaque samedi à 14 heures des livres, des disques, des cassettes, mais aussi le droit de participer aux demi-finales du championnat ou à la finale France Culture. Si vous manquez la question le samedi, vous pouvez vous rattraper sur l'émission du dimanche après-midi "La Tasse de thé" ou encore, juste avant la date limite de réponse, sur "Radio Passion", le mardi à midi. La fidélité sera récompensée, car un superlot sera attribué à celui d'entre vous qui aura adressé le plus de réponses exactes à l'issue des vingt et une semaines de jeu.

FLIP POUR LA FINALE

La finale du championnat est définitivement fixée aux 10 et 11 juillet à Parthenay, dans le cadre du FLIP (festival ludique international). Hébergement gratuit pour les finalistes et dédommagement des frais de déplacement. Et la possibilité de remporter, outre le titre mis en jeu, l'un des prix motivants du championnat: voyage, ordinateur, Encyclopaedia Universalis, bibliothèque de livres Hatier, jeux, etc. Parallèlement, aura lieu un concours "open", avec les mêmes problèmes que ceux de la finale, pour les malchanceux éliminés prématurément ou ayant oublié d'envoyer à temps leur bulletin de participation aux éliminatoires. Alors, réservez d'ores et déjà cette date et, si vous êtes amateur de jeux de rôle, prévoyez de prolonger votre séjour !

POUR LES CREATEURS

Si le championnat a réveillé en vous des réflexes créatifs, vous pouvez participer au concours des plus beaux problèmes. Les critères qui présideront au choix du jury seront le caractère ludique du problème, son originalité, et le faible recours aux connaissances pour sa résolution. L'envoi d'une proposition vaut autorisation de publication. L'auteur de chaque énoncé sélectionné recevra une prime de 250 F. Les plus beaux problèmes de l'année vaudront un beau voyage à leur auteur. Envoyez vos suggestions à: *Championnat de France des jeux mathématiques, Cedex 1022, 75810 Paris Brune*, en précisant sur l'enveloppe : "concours de problèmes". Et n'oubliez pas de joindre votre solution !

DEHORS LES PROFS!

Les "profs de math" ne sont pas rancuniers. Bien que n'ayant pas le droit de participer au championnat, ils l'appuient activement en incitant leurs élèves à y participer et en mettant tout le poids de l'APMEP, la principale de leurs associations. Certains d'entre eux se sont néanmoins sentis vexés : en effet, les enseignants du premier cycle ont estimé quelque peu insultant le fait d'avoir, eux, le droit de s'inscrire aux épreuves individuelles. Qu'ils se rassurent ! Les organisateurs ont décidé de les interdire l'an prochain !

COINCIDENCE?

Sans se concerter, *Jeux & Stratégie* et *Science & Vie* ont consacré les pages 30 à 33 de leur numéro de février au championnat. Une coïncidence dont les plus intoxiqués de nos lecteurs nous diront la probabilité qu'elle avait de se produire !

SOLUTIONS

Voici les solutions des épreuves éliminatoires "Open" publiées dans notre précédent numéro.

1. TIREZ LE PREMIER

Et pour commencer, le problème qui vous a le plus arrêtés. Pourtant, le titre était un clin d'œil ! Tirez le premier? C'était effectivement ce qu'il fallait faire!

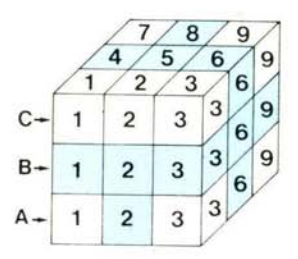
Pour gagner, il fallait laisser commencer l'adversaire, et inscrire 0 dans la case réponse. On voyait facilement que le deuxième joueur gagnait en répliquant 4 sur 1, 4 sur 2, et 2 sur 4. Il était moins facile de constater qu'il gagnait aussi en répliquant 3 sur 3 !

2. DES P'TITS CUBES

Vous pouviez colorier seize des vingt-sept "p'tits cubes" en bleu, en faisant en sorte qu'on n'obtienne jamais plus de huit cubes au total des deux faces opposées.

Par exemple en répondant:

Etage A : 1 ② 3 4 ⑤ ⑥ 7 ⑧ 9
Etage B : ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ 7 ⑧ ⑨
Etage C : 1 2 3 ④ ⑤ ⑥ 7 ⑧ 9



3. LE CENT MILLIEME?

Le cent millième nombre s'écrivant avec les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, et 9 est : 358 926 471.

Le premier chiffre s'obtient en remarquant qu'il y a 8! permutations des 8 chiffres suivants.

Donc les 8! premiers nombres commenceront par 1, les 8! suivants par 2... Or 8!= 40 320, donc 100 000 se trouve dans la troisième tranche.

Le premier chiffre est donc 3. On recommence la même opération avec le deuxième chiffre, mais cette fois avec 7! en situant par rapport au multiple de 7! le nombre 100 000 −2 (8!) et ainsi de suite...

4. SUITES LOGIQUES

Vous avez facilement complété les suites logiques. Pour A, on partait de 2, on multipliait par 3 et on ajoutait 1 pour obtenir 7, on multipliait par 3 et on ajoutait 3 pour obtenir 24, multiplié par 3 + 5 = 77 × 3 + 7 = 238 × 3 + 9 = 723 (A).

1 + 2 = 3 × 3 = 9 + 4 = 13 × 5 = 65 + 6 = 71. C'était B.

Pour C, on reconnaissait 1987 en base 2, 3, 4, 5, 6, et donc 7, soit C = 5536. Tout le monde a relevé la faute de frappe qui affectait l'expression en base 5 (il fallait lire 30 422).

5. NOMBRES SECRETS

Le produit des trois nombres (au moins égaux à 2) est 120. La répartition est donc forcément l'une des suivantes:

a. 2 2 30
b. 2 3 20
c. 2 4 15
d. 2 5 12
e. 2 6 10
f. 3 4 10
g. 3 5 8
h. 4 5 6

Dans les quatre premiers cas, celui connaissant le dernier nombre doit trouver les deux autres.

Avec la répartition **g**, celui connaissant le 8 trouve les deux autres. Restent les possibilités **e**, **f** et **h**. Voyant que personne ne trouve, celui qui aurait le 2 en **d**, celui qui aurait le 3 en **e** et celui qui aurait le 5 en **g** devraient alors trouver. Comme celui qui trouve annonce qu'il existe un nombre plus petit que le sien, il s'agit donc de celui qui a le 5 en **h**.

Les trois nombres sont 4, 5 et 6.

6. SI OU ALORS?

Quant au problème "Si ou alors", il admettait six solutions : A=25 B=16, A=18 B=9, A=12 B=3, A=10 b=2, A=9 B=3, A=8 B=4

Quant à la question ouverte de départage il est encore trop tôt, à l'heure où nous écrivons cet article, pour être certain de posséder la bonne solution. C'est donc dans le prochain numéro que nous vous communiquerons le résultat. Qui pourra éventuellement être amélioré par la suite.

Pour terminer, voici quelques problèmes qui ont été posés aux scolaires. Facile ? Pas tant que cela. A vous de jouer... avant de vérifier vos solutions page 107.

LE CARRE A RECONSTITUER

Déterminez le carré tel que les points A, B, C, et D soient respectivement sur chacun des quatre côtés consécutifs ou sur son prolongement. Vous représenterez le carré cherché avec précision.

B•

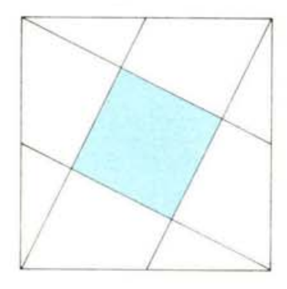
A•

D• C•

PREMIER CYCLE

LA DALLE DE CIMENT

Dans un jardin carré de 10 m de côté, le jardinier tend une corde entre chaque coin et le milieu d'un côté opposé, comme indiqué sur la figure. Les quatre cordes ainsi tendues délimitent une surface à l'intérieur de laquelle des ouvriers coulent une dalle en ciment. Quelle est l'aire de cette dalle ?
Les fidèles lecteurs du Journal de Jessie n'auront eu aucun problème pour trouver la solution. Elle y a été récemment publiée!



LES DES

Un dé est un cube où les faces sont numérotées de 1 à 6. Deux dés sont égaux s'ils peuvent être placés de telle sorte qu'ils présentent le même numéro dessus, dessous, devant, derrière, à gauche, et à droite. On ne se souciera pas de l'orientation des numéros (ou des points).
Combien de dés différents peut-on réaliser en changeant la position des numéros sur les faces ?

DEUXIÈME CYCLE

LES MEMES CHIFFRES

Trouvez le nombre N de 6 chiffres (système décimal), tel que les nombres 2N, 3N, 4N, 5N, et 6N s'écrivent avec les mêmes chiffres que ceux de N. (Le premier chiffre ne peut être 0.)

INDIVIDUEL

FIDELITE!

Un boulanger, ouvert tous les jours de l'année, a imaginé un système pour fidéliser ses clients. Depuis le 1[er] janvier 1987, il distribue à chaque acheteur un bon portant son cachet, et l'une des deux mentions suivantes : le jour de la semaine correspondant à l'achat (lundi, mardi,..), ou le chiffre des unités de la date d'achat (5 pour 25 février, 3 pour 13 avril, ..).
Tout acheteur justifiant d'une série complète de jours de la semaine (lundi à dimanche), ou d'une série complète de chiffres (0 à 9), gagne un gâteau. Evidemment le boulanger choisit ses bons de manière à retarder au maximum l'échéance où il devra s'acquitter de ses cadeaux.

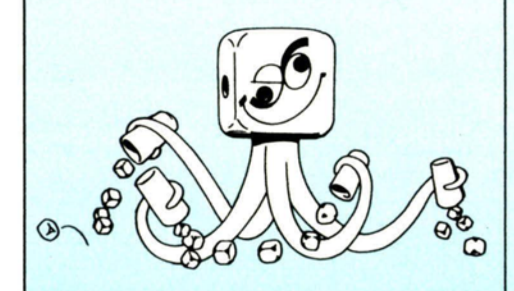
Quel jour est-il néanmoins obligé de récompenser Antoine, son fidèle client, qui vient tous les jours acheter sa baguette ?

DIVISIBLES PAR 11

Parmi les nombres s'écrivant exactement avec les dix chiffres 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, et 9, (commençant éventuellement par 0), combien sont divisibles par 11 ?

Solutions page 107

LUDOQUIZ



1 Le Yam se joue avec :

a. 3 dés
b. 4 dés
c. 5 dés

2 Au tarot, un pli composé de quatre basses cartes vaut :

a. 0 point
b. 2 points
c. 4 points

3 Si un joueur est capot à la belote à trois, les deux autres marquent chacun :

a. 50 points
b. 100 points
c. 200 points

4 Au backgammon, combien de pions peut-on avancer au maximum avec un jet de dés?

a. 2
b. 3
c. 4

5 Au Scrabble, combien marque-t-on de points en posant le mot "jeux" au premier coup?

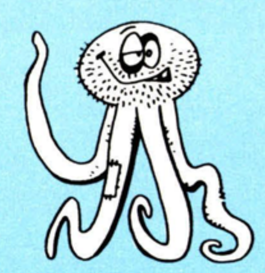
a. 20
b. 40
c. 44

6 A la roulette, l'ensemble des numéros de 1 à 18 est appelé :

a. manque
b. passe
c. orphelins

7 On peut sortir de prison, au Monopoly, en payant une amende de :

a. 5 000 F
b. 10 000 F
c. 20 000 F

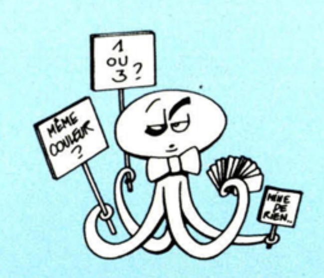


8 Aux 1 000 Bornes, sur les cartes valant 200 km figure :

a. un aigle
b. un lièvre
c. une hirondelle

9 Comment appelle-t-on, au bridge, la convention permettant de connaître le nombre d'as de son partenaire :

a. Stayman
b. Baron
c. Blackwood



10 Combien de cases (ou alvéoles) un jeu d'Awélé comporte-t-il?

a. 8
b. 12
c. 16

11 A l'écarté, la carte la plus forte est :

a. l'as
b. le roi
c. la dame

12 Au Shogi, chaque joueur dispose au départ de :

a. 10 pièces
b. 15 pièces
c. 20 pièces

13 Dans le jeu de connaissances "Le Magistral", les questions sont réparties en :

a. 6 domaines
b. 8 domaines
c. 10 domaines



14 Dans le jeu "Scotland Yard", le ticket permettant d'employer n'importe quel moyen de transport est appelé :

a. black ticket
b. white ticket
c. wild ticket

15 Lasker perdit son titre de champion du monde d'échecs contre :

a. Alekhine
b. Capablanca
c. Schlechter

16 Dans le jeu "Melitti", le plateau de jeu est :

a. triangulaire
b. carré
c. hexagonal

17 Le Renjou se joue sur un plateau à :

a. 225 intersections
b. 289 intersections
c. 361 intersections

18 Au Miramis, une suite de lettres de même couleur donne un bonus; quelle est dans ce cas la couleur la plus lucrative?

a. bleu
b. blanc
c. rouge

19 Combien y a-t-il de colonnes à "Puissance 4"?

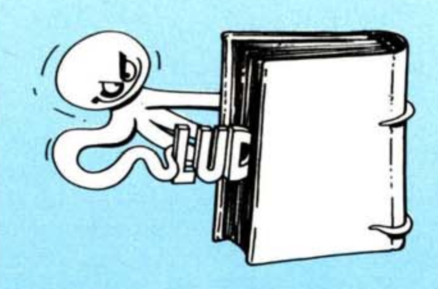
a. 5
b. 6
c. 7

20 Le Mackarthe est un jeu de :

a. pions
b. lettres
c. dés

21 Lequel de ces trois mots est entré dans le Petit Larousse 1987 ?

a. ludiciel
b. ludothèque
c. ludotique



22 Dans "Le Gang des Traction-avant", combien faut-il gagner pour être déclaré caïd ?

a. 10 millions
b. 20 millions
c. 50 millions

23 A la canasta, la possession des quatre 3 rouges rapporte :

a. 400 points
b. 800 points
c. 1 000 points

24 Au Mah-Jong, les "fleurs" sont : la fleur de prunier, l'orchidée, le chrysanthème, et...

a. le bambou
b. la rose
c. la tulipe

25 Dans le jeu "Pylos", combien faut-il de pions en fin de partie pour gagner ?

a. 10
b. 11
c. 12

26 Les mots croisés furent inventés par :

a. A. Wynne
b. M. Adams
c. T. Bernard

27 Au bridge, le fait de laisser traîner un atout adverse pour pouvoir couper du mort une perdante s'appelle :

a. coup de Merrimac
b. Manœuvre de Guillemard
c. coup Deschapelles

28 Aux échecs, le début : 1. d4, f5 est appelé :

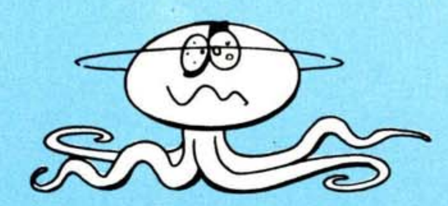
a. défense moderne
b. défense hollandaise
c. défense polonaise

29 L'actuel champion de France de Scrabble est :

a. P. Bellosta
b. P. Vigroux
c. M. Duguet

30 L'un de ces trois coups n'existe pas aux dames. Lequel ?

a. coup du Revenez-y
b. coup de talon
c. coup de poing



Solutions page 107

VIVE LE SPORT !

Pourquoi toujours simuler des grandes batailles de l'histoire ou des sanglantes rencontres avec des dragons ? Aujourd'hui, quittez votre uniforme ou votre cotte de mailles. Enfilez votre survet'. Nous allons faire du sport !

Le sport est une des grandes sources d'inspiration pour les jeux de simulation. De très nombreuses éditions ont tenté de reproduire les péripéties d'un match de football (Foot, Telefoot, Cannonball) d'une partie de tennis (Balle de match, Jok-Lob) ou des divers types de course (cycliste : Tour de France, auto : Grand Prix, voile : Thalassa, Transat, à pied : Cross Cartes). Mais on trouve aussi le rugby, le cricket ou le golf, et même la pétanque a sa reproduction sur damier !

La fiction a malheureusement rarement le goût de la réalité, l'équilibre entre une bonne simulation et un bon jeu étant en fait très difficile.

Les inventions personnelles sont également très nombreuses, notamment chez les fans de tel ou tel sport, qui trouvent dans la simulation l'occasion de vivre de nouvelles émotions. Les trois jeux présentés sont inédits. Ils utilisent chacun un matériel classique différent (cartes, échecs, backgammon) et sont fondés sur des principes de jeu très simples.

TENNIS-CARTES

Joueurs : 2

Matériel : 54 cartes (52 + 2 Jokers)

Objectif : gagner des points en bloquant l'adversaire.

Marche du jeu : un joueur est désigné pour « servir ». Son adversaire mélange les cartes et en distribue cinq à chacun, une par une. Le « serveur » pose une carte de son choix sur la table. Son adversaire doit répondre en posant une carte dont la hauteur ne diffère pas de celle de la précédente par plus de 4 points. La hauteur est appréciée selon l'ordre naturel, l'As étant placé en premier : As, 2, 3,... 10, Valet, Dame, Roi.

Si la carte jouée est un 8, la réponse peut donc aller de 4 à Dame. Du fait que l'ordre n'est pas circulaire, si la carte jouée se rapproche d'une extrémité (As ou Roi) la fourchette sera réduite : par exemple sur un 2, la réponse devra être comprise entre As et 6.

Si le joueur ne peut pas répondre au service, le serveur marque un point et une nouvelle « balle » est mise en jeu. S'il peut répondre, le serveur doit à son tour répondre à la carte de son adversaire, selon les mêmes règles.

• Changement de couleur : pour répondre, la couleur de la carte jouée n'a pas d'influence ; seule la hauteur doit être respectée. Mais si la réponse est faite avec une carte de couleur différente — au sens de Rouge/Noire — la fourchette de jeu pour le coup suivant (celui de l'adversaire) est alors restreinte à 2 points au lieu de 4. Sur un 8, par exemple, il faudra jouer entre 6 et 10.

• Gain du point : le point est gagné par le joueur dont l'adversaire ne peut pas répondre. Cela peut arriver par épuisement des cinq cartes.

• Joker : si un joueur abat un Joker, il gagne immédiatement le point (même si son adversaire possède un Joker en main). Si c'est au service, il s'agit d'un « ace ».

• Nouvelle balle : lorsque le point a été attribué, les cartes restant en main des joueurs sont conservées. Elles sont complétées à cinq par le donneur, et le serveur engage une nouvelle fois. Si le talon est épuisé, les cartes déjà jouées sont reprises et mélangées pour constituer un nouveau talon.

• Marque : la marque procède comme au tennis. Lorsqu'un jeu est achevé, toutes les cartes, y compris celles qui restent en main des joueurs, sont mélangées à nouveau pour la distribution.

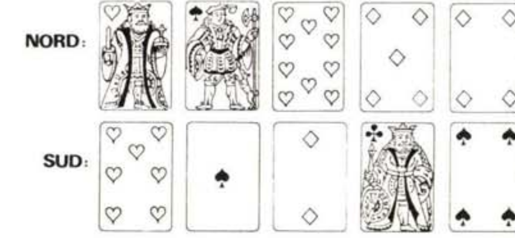
Le service change de main à chaque jeu.

Les règles du « tie-break » peuvent être appliquées à la fin d'un set.

Partie : elle se joue en un ou plusieurs sets, au gré des joueurs.

Variante : pour perfectionner le jeu, il est possible de distribuer pour chaque échange sept cartes aux joueurs, qui en écarteront deux.

1. Exemple de point :
Mains initiales



2. Nord au service

	Nord	Sud	
Échange	R ♥	R ♣	*(changement de couleur, Nord doit répondre dans une fourchette de 2 points).*
	V ♠	7 ♥	*(nouveau changement de couleur, Nord ne peut jouer le 10 ♥ avec une différence de 3 points).*
	5 ♦	A ♠	*(encore un changement de couleur, Nord ne peut jouer son 4 ♦ et perd le point).*

CYCLO-GAMMON

Joueurs : 2

Matériel :

• un tableau de jacquet ou de backgammon,

• 6 « coureurs » par joueur, numérotés de 1 à 6,

• 2 dés.

Objectif : gagner le maximum de points dans les étapes d'une course cycliste.

Préparation : pour le départ d'une étape, les joueurs empilent leurs coureurs les uns sur les autres en cachette. Puis ils les disposent sur les six premières cases du tableau en alternant les couleurs comme le montre la figure. Les joueurs sont tenus de respecter, pour les poser, l'ordre où ils ont mis leurs pions dans leur pile : le premier sur la case 1, le second sur la case 2, etc.

Marche du jeu : Blanc commence. A l'étape suivante, ce sera Noir, etc. Chaque joueur à son tour lance les deux dés. Il choisit ensuite lequel des deux indique le coureur à avancer, et lequel indique l'importance du déplacement. S'il s'agit d'un double, il n'a évidemment pas le choix.

• Blocage : le joueur ne peut faire avancer qu'un coureur « libre », c'est-à-dire un coureur situé « à l'extérieur » (vers le centre) de la case où il est situé. Tout coureur qui est situé plus « à l'intérieur » (vers le bord) qu'un ou plusieurs autres sur la même case est bloqué. Il lui faut attendre que le ou les autres aient quitté la case pour pouvoir le faire à son tour.

Lorsqu'un coureur arrive sur une case vide, il se place à l'intérieur. Un

nouvel arrivant se place à côté de lui vers l'extérieur (le bloquant), etc.

• Soutien : lorsqu'un coureur arrive sur une case où le coureur le plus à l'extérieur est l'un de ses coéquipiers, il bénéficie de son soutien et continue à avancer du même nombre de points, et ainsi de suite s'il arrive à nouveau sur l'un de ses coéquipiers. Si un de ses coéquipiers est présent sur la case, mais bloqué par un coureur adverse, le soutien n'a pas lieu et le coureur se maintient sur la case, bloquant à son tour l'adversaire.

• Arrivée : les coureurs passent la ligne d'arrivée lorsqu'ils dépassent la 24e case. L'ordre d'arrivée est noté pour établir le score de l'étape.

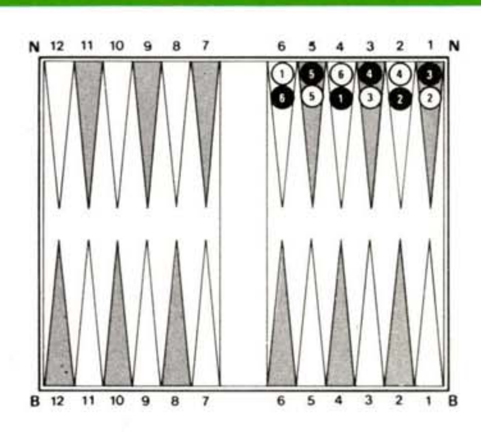
• Score : à chaque étape des points sont distribués, qui sont fonction de l'ordre d'arrivée des coureurs, mais aussi de leur numéro :

— Points positifs : le premier arrivé marque son numéro multiplié par 3 ; le second et le troisième marquent leur numéro multiplié par 2 ; les quatrième, cinquième et sixième marquent leur numéro.

— Points négatifs : du dixième au dernier, les coureurs marquent leur numéro.

Chaque joueur additionne ses points pour obtenir son score de l'étape.

Partie : la partie se joue en un nombre d'étapes fixé à l'avance. Le plus fort score cumulé gagne.



1. *Exemple de position de départ*

2. *En cours de partie. Blanc tire 5-2. Il peut choisir de faire avancer son 5 de 2 flèches qui va bloquer le 1 Noir, ou de faire avancer son 2 de 5 flèches qui bénéficie du soutien de son 1 et progresse donc de 5 autres flèches pour se retrouver en tête de la course.*

FOOTCHESS

Joueurs : 2

Matériel :

• un damier de 8 × 8 cases,

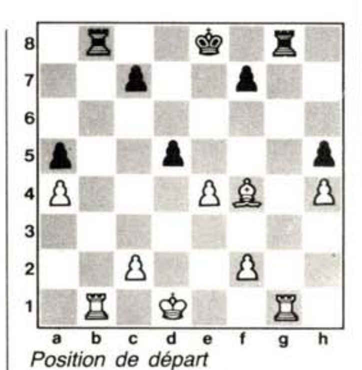
• une partie des pièces d'un jeu d'échecs :

— pour chaque couleur : le Roi, les Tours et 5 pions,

— un Fou blanc.

Objectif : gagner une partie de football.

Préparation : les pièces sont placées comme sur la première figure. Les tours représentent les montants des buts. Les pions, les joueurs de champ, et les rois, les gardiens de but.



Position de départ

Le Fou blanc sera la balle. Il est placé à côté du pion central de l'équipe qui engage.

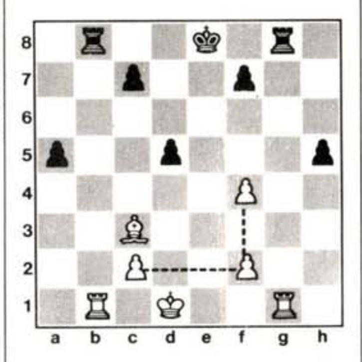
Marche du jeu : chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces, puis éventuellement fait circuler le ballon, selon les règles suivantes :

— un pion se déplace d'une case dans toutes les directions, excepté qu'il ne peut pas reculer en diagonale. Cela lui donne donc en fait six directions possibles ;

— le Roi ne peut pas quitter sa ligne de but, il se déplace d'une case sur le côté ;

— les Tours (les montants des buts) ne se déplacent pas ;

— lorsqu'un pion parvient sur la case où est situé le ballon (Fou blanc) il prend sa place et déplace le ballon en ligne droite, orthogonale ou diagonale, de une, deux ou trois cases. Le ballon ne peut pas passer par-dessus une pièce. Si le ballon ainsi déplacé arrive sur une case où il y a un pion de la même équipe, il est relancé par celui-ci selon le même principe, sa direction pouvant changer. A la fin d'un tel déplacement simple ou multiple, le ballon doit se retrouver sur une case vide.

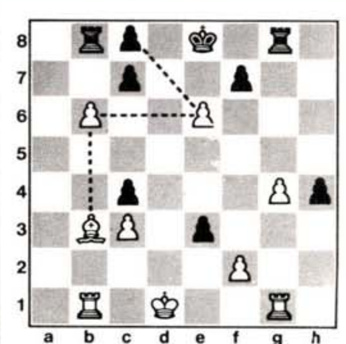


Engagement : le pion f4 a pris la balle et l'a passée à f2, qui l'a passée à c2 qui l'a poussée devant lui. A Noir de jouer.

• But : lorsque le ballon peut traverser la ligne de but adverse (il a donc été lancé depuis une case située à moins de trois cases du but), le but est marqué, à moins d'un arrêt du gardien.

• Arrêt du gardien : le gardien arrête le ballon lorsque :

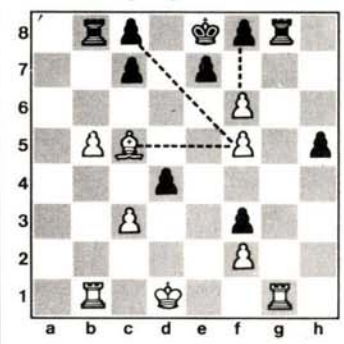
— celui-ci vient en bout de déplacement sur une des cases de sa ligne de but (il n'a pas la force nécessaire pour aller au-delà) ;



But : le pion c3 prend la balle, passe à b6 qui passe à e6 qui tire en c8. Le gardien est trop loin ; il est battu.

— celui-ci peut traverser la ligne, mais en passant soit sur la case où est situé le gardien, soit sur une case de sa ligne de but adjacente à sa position.

Lors d'un arrêt, le gardien se place sur la case du ballon et le relance selon les règles générales.



Arrêt du goal : le pion b5 prend la balle, passe à f5 qui tire en c8. Mais la balle arrive en bout de course. Il n'y a pas but. Le gardien va en c8 pour relancer la balle. Si f5 passe à f6 au lieu de tirer, le tir de f6 en f8 est arrêté par le gardien qui se trouvait sur une case adjacente.

• Engagement : après un but, les équipes se replacent selon la disposition initiale ; l'équipe qui a encaissé le but engage (Le ballon est placé à côté de son pion central).

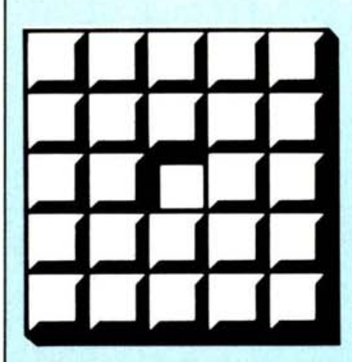
Partie : elle se joue en deux mi-temps d'un quart d'heure.

Variante : lors d'un engagement, les joueurs disposent leurs pions comme ils le veulent dans leur moitié de terrain, à l'exception du joueur qui engage, placé au centre.

RECREATION

1

Cet objet peut être divisé en quatre parties identiques sans, bien sûr, couper de case. Il y a même sept manières différentes d'y parvenir. Trouverez-vous les sept formes correspondantes?



2

Vous disposez, dans cet ordre, des quatre chiffres 1, 2, 3 et 4 ainsi que d'autant de signes +, −, × et : que vous le désirez et de parenthèses. Nous sommes parvenus ainsi à obtenir comme résultat successivement tous les nombres de 1 à 28. Ferez-vous aussi bien? Mieux?

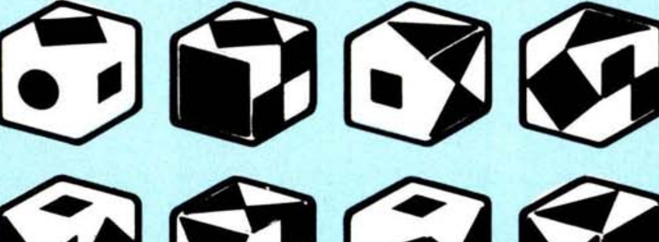
3

Les noms de neuf professions ont été divisés en trois parties, puis réassemblés dans un certain désordre (encore que les premières parties demeurent au début et les dernières à la fin). Retrouvez les professions:

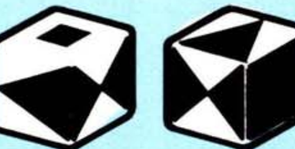
FONCRURGE
DOMPHONGIEN
BACULISTE
CONLANTEUR
TELETIONTEUR
BOUCIERQUE
CHILORAGER
EXPESTILIER
AGRITENAIRE

4

Evidemment, il peut s'agir ici, *au maximum*, de huit cubes différents. Mais combien, *au minimum*, peut-on voir de cubes différents?







5

Quelles sont les deux lettres qui complètent la série?



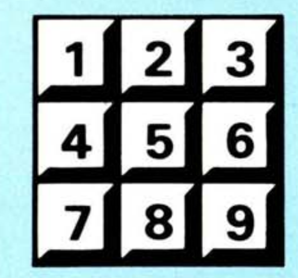
6

Pour retrouver le numéro de code à quatre chiffres de la porte de son appartement, le professeur Cogito a noté les faits suivants:

- le nombre correspond à ma date de naissance de la façon suivante: jour, mois, et le dernier chiffre de l'année;

- sur le tableau, les trois premiers chiffres se trouvent sur une même ligne horizontale ou verticale (pas nécessairement dans le bon ordre) et le dernier n'en côtoie aucun autre;

- la somme des 2e et 3e chiffres est égale au premier. Le dernier chiffre est un nombre premier.



Quel est le numéro de code?

7

Emilie, Hortense, Louise, Pierre, Brice, Romain et Thomas passent des vacances ensemble.

Ils ne parlent que de personnes présentes parmi lesquelles aucune n'a été remariée.

1. Brice: un seul de mes deux enfants est marié.

2. Louise: ma sœur qui a vingt et un ans est plus âgée que Pierre.

3. Romain: la mère de ma femme a exactement vingt ans de plus que son autre gendre.

4. Hortense: c'est la première fois que mon beau-père rencontre Romain.

5. Thomas: j'ai un an de plus qu'Hortense, un an de moins que Louise et deux de moins que Romain.

6. Emilie: j'ai deux fois l'âge de ma fille cadette.

Pourrez-vous dire qui est le beau-frère de Thomas et quel est son âge?

12

Quatre candidats s'affrontent lors d'un jeu télévisé: ils doivent deviner la valeur d'un billet (10, 20, 50 ou 100 F) caché dans une enveloppe qu'ils gagnent si leur réponse est exacte.

Après quatre tours, on notait que:
- chaque concurrent avait deviné le contenu d'au moins une enveloppe et que le contenu de chaque enveloppe avait été trouvé par au moins un candidat;
- aucun candidat n'avait deviné le contenu de toutes les enveloppes, et tous avaient gagné une somme différente.

Trouvez la somme gagnée par chaque candidat sachant que le tableau suivant indique leur réponse pour chaque enveloppe:

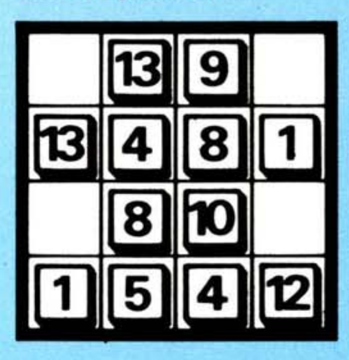
	Enveloppe 1	Enveloppe 2	Enveloppe 3	Enveloppe 4
Anatole	50 F	10 F	100 F	50 F
Bruno	10 F	20 F	20 F	10 F
Charles	50 F	10 F	100 F	20 F
Damien	20 F	20 F	100 F	100 F

8

Si Gaston joue au Mah Jong, Nicole au Lexicon, Chantal au Jarnac, et Anne à Mega, est-ce que Norma joue à l'Awélé, à l'Halma, à Baston, au Tarot ou à Option?

9

En déplaçant les plaquettes numérotées uniquement dans des cases vides adjacentes, formez un carré magique où toutes les rangées, toutes les colonnes et les deux grandes diagonales ont la même somme. Efforcez-vous d'effectuer le moins possible de déplacements.



10

Si la liste 1 cache le nom de la ville de CANNES, la liste 2 la ville de DUNDEE, quelle est la ville cachée dans la liste 3?

1

DELACROIX
DESCARTES
O'HENRY
MAN RAY
BERNSTEIN
DESROCHER

2

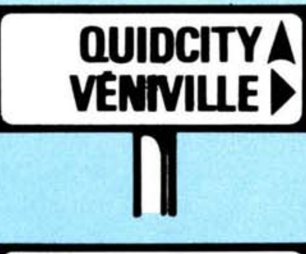
DRYDEN
COURBET
CONRAD
DREISER
MOLIERE
STERN

3

MALEBRANCHE
PADEREWSKI
LAMARTINE
CURIE
HENRIOT
LAGERLOF

13

Chacun de ces quatre panneaux doit être placé sur l'une des quatre routes arrivant à un carrefour. L'un des panneaux est faux: lequel?





14

Disposez judicieusement tous ces jetons pour former une égalité juste.








11

Par quel nombre faut-il logiquement remplacer le point d'interrogation?



Solutions page 107

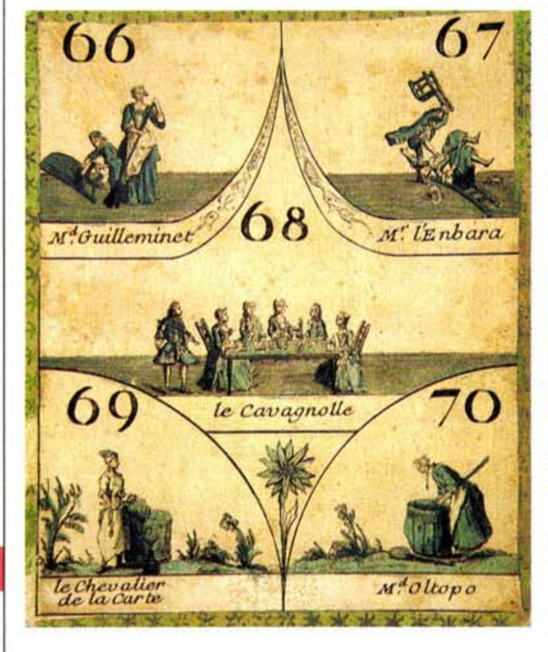
LE SIECLE DES LUMIERES

Le XVIIIe siècle semble s'être frénétiquement adonné au jeu d'argent. Mais le « siècle des lumières » voit aussi apparaître les premiers grands joueurs « sérieux » : Hoyle, en Angleterre, professionnel du Whist et Philidor théoricien des échecs.

FRENESIE DU JEU

Quel jeu représente mieux la période que le biribi ? Le biribi est un proche parent du hoca dont nous vous parlions dans notre précédent numéro (voir *J&S* no 43). Il a dû arriver d'Italie en France vers 1700, et le tableau comprend soixante-dix cases (au lieu de trente). En outre, l'utilisation d'un réceptacle en ivoire, dit « casque » (et, abusivement, quoique non sans... réalisme, « trou-madame » par les antiquaires), vient garantir l'honnêteté du tirage, qui devait se prêter à de nombreuses fraudes... Voltaire, en 1719, est un des premiers écrivains à le citer.En 1839, Orry de Fulvy, frère du contrôleur général, perd au biribi 480 000 livres. Scandale ! Le contrôleur, menacé, parla de démissionner (mais n'en fit rien !). En 1788, un certain P.N. Huyn lui consacre un chapitre de son livre *La Théorie des jeux de hasard, ou Analyse du krabs, du passe-dix, de la roulette, du trente & quarante, du pharaon, du biribi & et du lotto.* Quelques biribis ont été conservés : certains sont très historiés, et chaque case est une minuscule et ravissante estampe, souvent en couleurs ; d'autres, plus tardifs, paraissent plus fonctionnels et se contentent de simples numéros.

En Italie, le *biribissi* est attesté dès la fin du XVIIe siècle (sous la forme *piribis* en 1673). La version italienne classique du jeu emploie d'abord quarante-deux cases, puis se fixe très vite au nombre de trente-six, qui deviendra, pendant les XVIIIe et XIXe siècles, la norme (et reste celle de la roulette si l'on excepte le zéro). La vogue du biribi, en Italie, s'étend du XVIIe siècle au début du XIXe, parfois sous des noms différents : le *giuoco reale,* spécialité de Gênes, utilise soixante-six cases, tandis que le *giuoco romano* en emploie soixante-quatre ; le *lotto reale* nécessite deux tableaux de trente-six cases. Le cavagnol(e) est un jeu de même inspiration où le tableau est remplacé par une série de cartons (généralement douze) de neuf cases chacun, qui sont distribués aux joueurs (photo no 1). L'ensemble, sac, « casque », cartons, olives, billets et extracteur, est généralement présenté dans une boîte cubique en bois, assez simple. Connu en France dès 1743, le jeu est mentionné en 1745 par Voltaire, en 1747 et 1749 par le duc de Luynes. Le cavagnole, avec ou sans *e* final, est, comme le biribi, un emprunt à l'Italie : on connaît là-bas, à vrai dire, deux variantes de ce jeu, nommées *tombola,* avec six cartons de quinze numéros (soit quatre-vingt-dix cases), et *cavagnola* (au féminin !), avec six ou douze cartons de vingt numéros (soit cent





1. Le cavagnole, scène centrale d'un carton, « Au Singe Vert », Paris, époque Louis XV, coll. de l'auteur.

Galerie 27

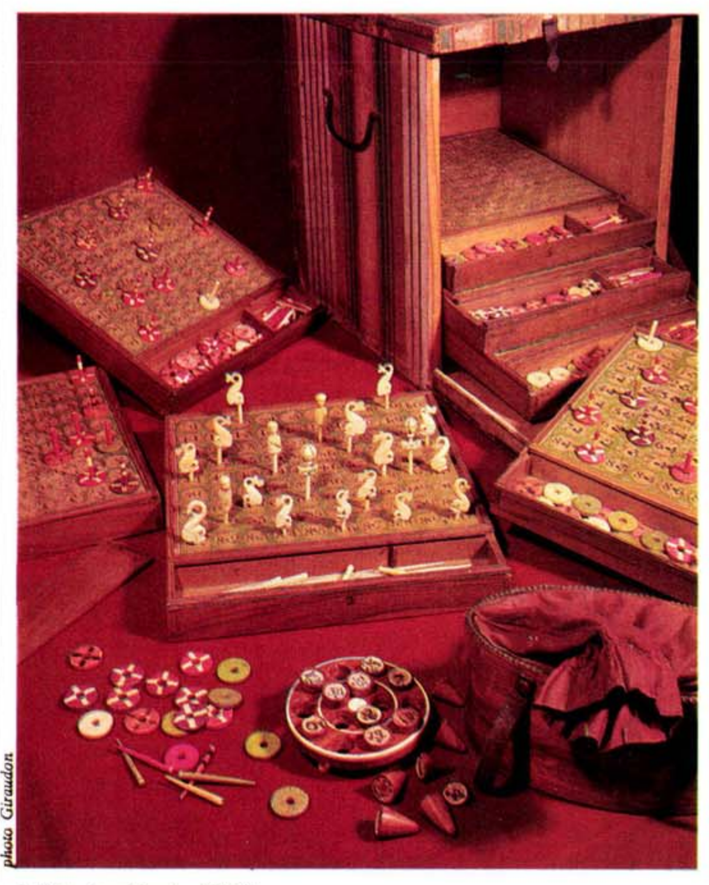
vingt ou deux cent quarante cases). Le belle, enfin, est un biribi étendu à cent quatre cases, qui semble avoir eu quelque succès à la fin du XVIII[e] siècle. Il est le seul jeu « de hasard » autorisé dans les académies entre 1774 et 1777. Le 12 décembre 1777, il est interdit.

La roulette apparaît sous une forme encore mal fixée au début du XVIII[e] siècle. Elle était alors une spécialité des hôtels de Gêvres et de Soissons, deux maisons de jeux tolérées, véritables archétypes des casinos modernes, actives de 1720 environ à 1741, date de leur fermeture. Ange Goudar, dans un curieux livre intitulé *Histoire des Grecs ou de ceux qui corrigent la fortune du jeu* (La Haye, 1757), raconte à sa manière ce que furent les premières étapes de la roulette : « *Les hôtels de Gêvres et de Soissons causèrent une révolution chez les Grecs* [qui désignent ici les tricheurs] (...) *La Roulette paroissoit en être à l'abri. Le jeu avait d'abord été imaginé pour que le Public pût jouer son argent en toute sûreté (...). Mais un Grec géomètre trouva un moyen. Il fit faire une Roulette, où les Cases d'une couleur* (a) *étoient plus grandes que celles de l'autre, de façon que ceux qui étoient du secret, se servant de la balle dont les Cases étoient plus grandes, avoient par là un avantage considérable.* » Et la note (a) précise : « *Les Cases étoient blanches & noires, de façon qu'en faisant les Cases noires, par exemple, plus grandes que les blanches, il y avoit un avantage pour celui qui sçavoit la fripponnerie, parce qu'il choisissoit, prenoit la bale blanche & passoit plus facilement.* » Description confirmée par l'*Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné*... (t. XIV, 1765) et par P.N. Huyn dans l'ouvrage déjà cité, paru en 1788 : on le voit, la roulette du XVIII[e] siècle reste à améliorer !

Le loto, un jeu de la famille

Qu'on ne confonde pas loto et cavagnole ! La présence de cartons et d'un sac de boules numérotées dans les deux jeux, souvent fabriqués dans les mêmes ateliers, ne doit pas tromper : le cavagnole est un jeu d'argent très hasardeux, qui paraît réservé aux adultes, alors que le loto, plus accessible aux « petits », reste un jeu simple et sans surprise. Mais le jeu n'est pas aussi ancien qu'on veut bien le dire : le terme *lotto* est certes connu en Italie dès le XVI[e] siècle, mais désigne alors une forme d'impôt par tirage au sort, institué à Florence et ce n'est qu'au XVII[e] siècle que le sens que nous connaissons est attesté. Le jeu ne s'est guère acclimaté en France avant le milieu du XVIII[e] siècle : on connaît un ravissant loto à prénoms féminins qui porte la date de 1766. La première apparition littéraire du mot *loto* ne se trouve qu'en 1778, dans une pièce de théâtre, *Le Wish et le loto*, due à un dénommé Delaulne : les deux protagonistes, Monsieur Cartino et Madame, se disputent car l'un préfère le whist et l'autre... le loto.

Le loto-dauphin (photo n° 2) est une variante compliquée du précédent, créée dit-on par Louis XVI, lui-même, pour son fils, né en 1785. La formule a l'avantage de multiplier... les gagnants : elle prime le premier numéro marqué, l'*extrait*, puis les deux premiers, *ambe*, les trois premiers, *terne*, les quatre premiers, *quaterne*, et enfin le *quine*.


photo Giraudon

2. Loto-dauphin, fin XVIII[e] s. (Musée national de l'Education, Rouen)

Du côté des jeux de cartes

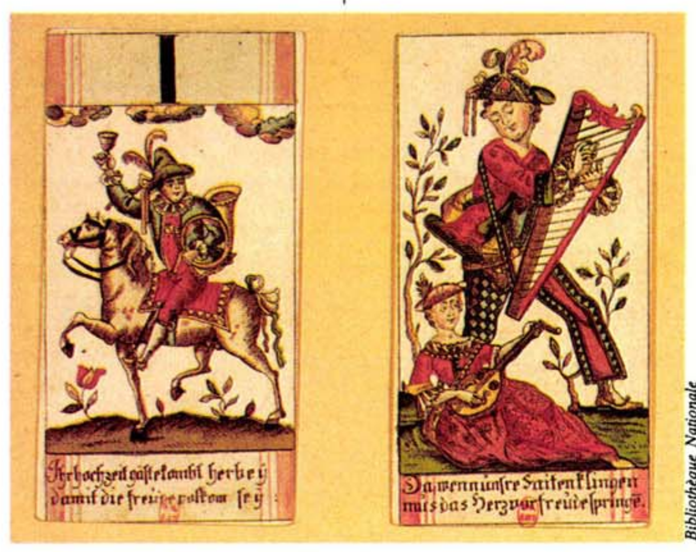
L'évolution entreprise au XVII[e] siècle se poursuit au XVIII[e]. Celui-ci voit paraître les longues collections de recueils (en France, *L'Académie universelle des jeux*, en Angleterre, *The Complete Gamester*) dont la publication se prolonge souvent au XIX[e].

Les jeux de paris continuent de fleurir : à la bassette succède le pharaon, qui vient continuer la tradition du lansquenet et autres jeux régulièrement interdits. A la liste des grands jeux savants il faut ajouter le whist, variante anglaise de la triomphe, forme pure du jeu de levées pour les levées. Apparu dès le début du XVII[e], le *whisk* est introduit en France au siècle suivant. Sa mode sera très forte vers 1750-1760 et pas moins de trois traductions différentes, en français, de l'ouvrage classique d'Edmond Hoyle *(A short Treatise on the Game of Whist*, Londres, 1742) sont données vers 1765. L'hombre quant à lui, un peu passé de mode après la mort du roi-soleil, n'en a pas moins donné naissance à une ribambelle de cousins :

POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

Le XVIII[e] siècle a bénéficié d'un colloque sur le jeu, qui s'est tenu à Aix-en-provence en 1971 : *Le Jeu au XVIII[e] siècle*, Aix-en-Provence : Edisud, 1976 ; 302 p. Voir aussi Olivier Grussi, *La Vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime et à la cour*, Paris, 1985, déjà cité dans notre chapitre précédent. On trouvera sur la « révolution philidorienne » des pages pertinentes dans Richard Eales, *Chess. The History of a Game*, Londres : Batsford, 1985 ; 240 p. (avec bibliographie et index) : voilà une histoire des échecs solide et accessible.

Pour les dames, on se reportera une fois de plus à l'austère mais précieux livre d'Arie Van der Stoep, *A History of Draughts* (Rockanje : l'auteur, 1984 ; 180 p. ; en anglais — à commander à : Arie Van der Stoep, Prunuslaan 23, NL - 3235 VL Rockanje. Prix franco : 57 fl. - env. 170 FF). Il reste enfin la possibilité de consulter les recueils de règles imprimés « dans le texte » : *L'Académie universelle des jeux* parut dès 1718 et fut rééditée en 1725, 1730, 1737, 1739, 1743, 1765, 1770 sans compter les éditions « pirates » hollandaises (une manie de l'époque).



3. **Deux cartes du « tarot de la Noce bavaroise », fait par Andreas-Benedict Göbl, à Munich, vers 1765. C'est un des plus anciens tarots à couleurs françaises.**

Bibliothèque Nationale

d'abord le quadrille, né en France, qui n'est qu'une forme à quatre joueurs où l'on distribue toutes les cartes. Comme il n'y a pas d'écart, on « appelle » un roi... Ne cherchez pas : c'est là que le tarot a puisé. Après le quadrille, il y eut le médiateur, apparu vers 1740 et dont un lecteur, Joël Surcouf, nous a fait parvenir une règle manuscrite. Si l'hombre est le premier jeu à

4. ***Le « mat » (fou) d'un tarot de Marseille de Nicolas Conver (1760).***



Bibliothèque Nationale

enchères de l'histoire, le médiateur est le premier à introduire une ébauche de hiérarchie des couleurs : en effet, avant chaque donne, on retourne une carte qui indique la couleur « favorite ». Toute enchère dans cette couleur l'emporte sur les autres. Mais on n'en est pas encore à la hiérarchie du bridge ! Le médiateur « solitaire », le tritrille (ou tri), le piquemedrille complètent cette riche famille aux multiples rebondissements.

Le XVIII[e] siècle est aussi la phase « conquérante » du tarot. Il est vrai que le jeu se répand alors dans toute l'Italie sous la forme du *Minchiate* (prononcez « minnkiaté »), cet énorme tarot florentin à quatre-vingt-dix-sept cartes (quarante-et-un atouts !). Il refait son apparition en Piémont et en Lombardie où on l'avait quelque peu délaissé. On le suit jusqu'en Sicile d'un côté, jusqu'en Belgique de l'autre. En France, malgré le silence quasi absolu de nos grands auteurs — mais il est vrai que la mode du tarot a cessé à Paris — les preuves de son existence abondent et si nombreux sont les tarots du même modèle dus à des cartiers marseillais que l'on parle à leur propos de « Tarot de Marseille ».

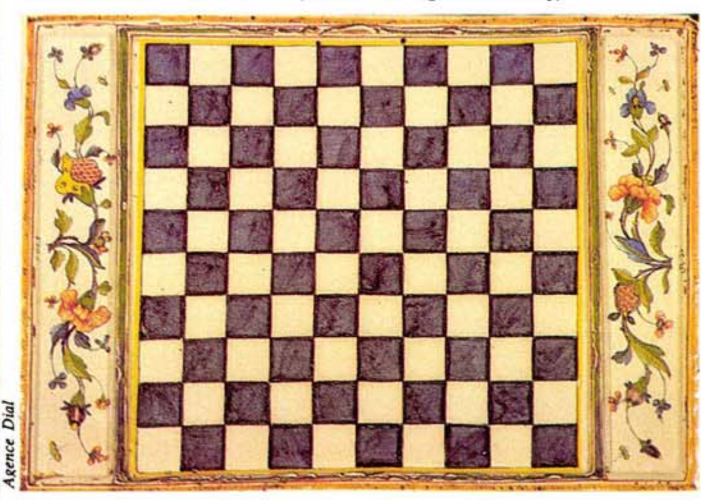
Mais le XVIII[e] siècle est aussi marqué par l'introduction du tarot dans les pays germaniques. On ne sait ce qui a poussé les cartiers allemands à abandonner le modèle italien. Toujours est-il qu'après une phase de transition qui n'a guère dépassé les années 1800, les joueurs de langue allemande n'eurent plus entre les mains que des tarots à couleurs françaises (pique, carreau, cœur, trèfle) et des atouts totalement profanes (animaux, paysages exotiques, costumes, vues de villes, etc.). Dans cette profusion de styles et d'images — si opposée aux stricts standards italiens — les cartiers d'outre-Rhin restèrent toutefois fidèles à quelques repères : le Fou, notre moderne « Excuse », est resté... un fou ; sur le 1 d'atout (notre « petit », qu'en allemand on appelle encore *Pagat,* de l'italien *bagatto,* « bateleur »), la représentation d'un Arlequin et d'une Colombine continue d'évoquer, même vaguement, le « Bateleur » d'autrefois. Il n'est pas jusqu'au 21, souvent surmonté d'une lune (allemand *Mond),* qu'un jeu de mots rattache ainsi au « Monde » des vieux tarots. Cette mutation graphique, qui, précisons-le, n'affecta en rien les règles du jeu, ouvrit au tarot les portes de l'Europe du Nord : la Belgique, mais aussi les Pays-Bas, et jusqu'au Danemark.

LES DAMES « À LA POLONAISE »

Saviez-vous que le damier à cent cases que nous utilisons est un damier « à la polonaise » ? Saviez-vous que cette forme de jeu n'est vraiment prisée qu'en France et aux Pays-Bas et dans quelques pays africains francophones ? L'histoire réserve parfois bien des surprises : car non content d'apparaître comme une spécialité locale, le damier à cent cases est bien plus récent que son cousin à soixante-quatre.

Rappelez-vous ces dames « à l'espagnole », dont on vous parlait dans un numéro précédent *(J&S,* n° 42) : au milieu du XVII[e] siècle, les Hollandais eurent l'idée saugrenue de transposer le jeu espagnol sur un damier à cent cases ; cette variante fut bizarrement dénommée *Pools dammen.* Arie van der Stoep (voir encadré) croit avoir trouvé là l'origine de ces dames « à la polonaise » que les Pays-Bas semblent avoir été les premiers à connaître. On y recense en effet quelques damiers à cent cases dès la fin du XVII[e] siècle : l'un d'entre eux, signalé il y a peu, porte la date du 15 décembre 1696. Et, dès 1710, le dictionnaire français-néerlandais de Pierre Marin traduit l'expression « *Kend gy op zyn Pools dammen* » par « *Savez-vous damer à la Polonoise ?* », ce qui dément la vieille légende de l'officier polonais qui aurait rapporté ce jeu de ses terres natales à Paris. Pourquoi donc cette curieuse allusion à la Pologne ? Arie van der Stoep croit utile de rappeler qu'en néerlandais *Pools,* « polonais », avait alors le sens d'« étrange, exotique », sens que l'ancien français connaissait aussi : des « chaussures à la *poulaine* »,

5. ***Damier polychrome à 100 cases en faïence de Rouen, signé R.D. et daté 1765. Dimensions : 52 × 37 cm (Musée municipal de Bernay)***



Agence Dial

c'étaient donc des chaussures « à la polonaise », c'est-à-dire des chaussures... étranges — ce qu'elles étaient en effet !

Avant d'en venir là, les Français continuaient en toute insouciance de jouer aux dames « à la française », sur soixante-quatre cases, comme tout le monde. Ils y étaient encouragés par l'ouvrage de Don Diego, cavallero del Quercetano (un pseudonyme ?), *L'Egide de Pallas, ou Théorie et pratique du jeu de dames,* qui parut en 1727. Mais le ver du damier à la polonaise était dans le fruit : déjà, en 1765, un faïencier de Rouen, qui signe R.D., s'amuse à faire un damier à cent cases (conservé au Musée municipal de Bernay — plus ancien exemple connu) (photo n° 5). Mais c'est surtout le livre du « limonadier » Manoury qui lança véritablement le jeu nouveau : *l'Essai sur le jeu de dames à la polonoise* fut publié à Paris, chez Knapen et Dalguette, en 1770. En 1787, parut du même Manoury, à compte d'auteur, *Le Jeu de dames à la polonoise ou Traité historique de ce jeu, sa marche, ses règles, leur explication.* Désormais le champ était libre, les dames « à la française » étaient bel et bien évincées pour toujours de notre doulce France.

PHILIDOR ET LA « RÉVOLUTION PHILIDORIENNE »

La personnalité d'André Danican-Philidor domine incontestablement le monde des échecs du XVIII[e] siècle. Philidor fut en effet le premier à porter la réflexion échiquéenne à un niveau théorique jamais vu jusqu'alors, et l'on peut parler à son propos de véritable « révolution ». Musicien accompli et professionnel (voir encadré), Philidor est surtout l'auteur génial de *L'Analyse des échecs, contenant une nouvelle méthode pour apprendre en peu de temps à se perfectionner dans ce noble jeu,* qui parut à Londres en 1749. Le terme même d'« analyse », employé pour la première fois, caractérise bien le propos : désormais, il ne s'agit plus d'accumuler des recettes et des ruses, ce que ses devanciers avaient fait, mais de tirer des principes universels. Philidor fut ainsi le premier à mettre l'accent sur l'importance des pions. On se souvient de son célèbre « les pions sont l'âme des échecs ».
Mais ne croyez pas que ce visionnaire était isolé ! Parmi les cent vingt-sept souscripteurs de l'ouvrage se trouvaient tous les plus grands personnages de l'époque : Voltaire, Diderot et Marmontel, le comte de Lauragais et le duc de Luynes, Talleyrand, Trudaine, William Drake, pour ne citer qu'eux. Aussitôt, le livre est réimprimé, à Londres en 1752, à Leipzig en 1754. Une édition anglaise voit le jour *(Chess analysed,* Londres, 1750), ainsi qu'une traduction allemande *(Die Kunst im Schachspiel,* Strasbourg, 1754). L'ouvrage enfin est réédité à Londres en 1777, puis une troisième fois en 1790. Le succès fut si grand qu'on réimprima le « Philidor » tout au long du XIX[e] siècle !
Il est vrai que les amateurs d'échecs n'avaient pas eu grand-chose à se mettre sous la dent jusque-là. Leur cible, c'était « le Calabrais », autrement dit Gioachino Greco, auteur italien dont la prose sévissait depuis plus d'un siècle. Né vers 1600, mort après 1630, il écrivit en 1619 un traité qui n'eut d'influence qu'une fois imprimé, longtemps après sa mort. Oh, ce n'était pas que Greco fût un génie, mais son recueil de problèmes illustrait tout ce que l'école italienne avait pu produire de mieux depuis la Renaissance. C'est à Paris, en 1669, que fut publié pour la première fois *Le Jeu des eschets, traduit de l'italien de Gioachino Greco, Calabrois.* Le succès ne fut pas immédiat, mais une réimpression en 1689 donna le signal d'une rafale de nouvelles éditions qui s'échelonnent tout au long du XVIII[e] siècle.

UNE GRANDE FIGURE DE JOUEUR : PHILIDOR ENTRE LA MUSIQUE ET LES ECHECS

François-André Danican-Philidor était en fait issu d'une grande famille de musiciens, déjà très actifs au XVII[e] siècle. Leur vrai nom était Danican, et ils étaient d'origine écossaise. Philidor était un surnom, passé dans l'usage et porté déjà par le grand-père de François-André, qui avait occupé la charge de bibliothécaire de la musique du roi Louis XIV. Son propre père, André Danican-Philidor l'Aîné (1681-1728), s'était rendu célèbre en organisant des concerts à partir de 1725. Un autre Philidor cousin d'André, s'était fait connaître comme violiste vers 1760.
C'est assez dire que François-André était bien entouré. Né en 1726, il fut un compositeur fécond, pionnier d'un genre nouveau : l'opéra-comique français, contemporain du *Singspiel* allemand où s'illustrera... Mozart. Son style énergique et puissant, son sens dramatique et son solide métier lui valurent de francs succès avec *Blaise le savetier* (1759), *Le Jardinier et son seigneur* (1761), où point déjà la satire sociale. Son chef-d'œuvre est incontestablement *Tom Jones* (1765), tiré du célèbre roman de Fielding (dont on a fait depuis un non moins célèbre film !). On lui doit aussi quelques œuvres religieuses (un *Te Deum,* des motets) et de nombreuses chansons composées pour le Caveau, une sorte d'association de chansonniers qui fonctionna entre 1762 et 1770. Philidor comptait de nombreux amis, parmi lesquels Jean-Jacques Rousseau et Denis Diderot... tous deux joueurs d'échecs, bien sûr !
Mais plus encore qu'un compositeur de talent, Philidor fut un joueur d'échecs génial. Si génial, que l'*Encyclopédie,* dans son article « Echecs », paru en 1755, tint à mentionner le jeune prodige, pourtant âgé de 28 ans à peine. Il est vrai que *L'Analyse des échecs* était parue à Londres en 1749. Philidor s'était fixé alors dans la capitale britannique, avant de revenir à Paris renouer avec le succès... musical. Toutefois, les brumes de la Tamise devaient l'attirer à nouveau et il retourna à Londres en 1771, où parut une nouvelle édition de *L'Analyse des échecs* en 1777. Cest là qu'il mourut, en « émigré », en 1795.

Nouveau venu sous les cieux échiquéens, Philippe Stamma dérouta ses lecteurs avec son *Essai sur le jeu des échecs, où l'on donne quelques règles pour le bien joüer* paru à Paris en 1737. Cet ouvrage contient cent problèmes originaux, où les positions sont notées sous forme algébrique, devançant ainsi l'actuel système de notation. Malgré sa valeur pédagogique, le livre de Stamma n'offrait que conseils sans rigueur. En 1745, il fut traduit en anglais et sérieusement augmenté *(The noble Game of Chess).* Mais deux ans après, Stamma fut écrasé par le jeune Philidor : c'en était fini de sa carrière. Il disparut de la circulation, comme il était venu, sans crier gare. On savait simplement de lui qu'il était « natif d'Alep en Syrie », ce dont il faisait grand cas. Il fut d'ailleurs un temps interprète de langues orientales pour le gouvernement britannique.
La Révolution et l'Empire méritaient un traitement à part. Ce sera l'objet de notre prochain chapitre.

DERNIÈRE HEURE

Aaaaarrrgh ! A peine l'encre du dernier numéro avait-elle fini de sécher que je découvre que le jeu de l'oie est plus ancien que je ne croyais ! Là, je vous entends ricaner : déjà, les Egyptiens (voir *J&S*, n° 38), les Grecs... Mais moi, je ne crois que ce que je vois. Or, que vois-je dans le modeste — mais ô combien savant ! — petit catalogue de l'exposition que le Germanisches Nationalmuseum de Nuremberg a consacré l'année dernière au jeu (*Spiel, Spiele, Kinderspiele,* 1986), oui, que vois-je, page 17 ? Un jeu de l'oie gravé dans la pierre, baptisé *Fortuna-Spill* — mais c'est pas grave, c'est bien le même —, et daté, oui, daté 1589 !! Fait pour les enfants de l'archiduc Charles. Les Allemands auraient-ils raison ? Aaaaarrgh !

JEUX DE LETTRES

DU COQ A L'ANE

AGA
ROI

CAP
MER

ECU
SOU

BOUM
BANG

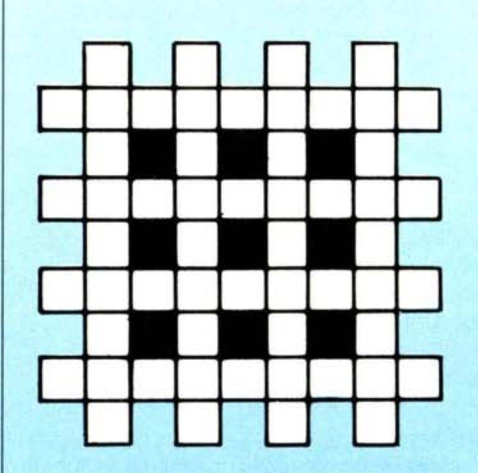
PLAT
METS

LES ANAGRAMMES CROISÉES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)

Horizontal :
1. A E E R L S T U V
2. A E I M N O O T U
3. C D E E N N O R S
4. A E E I I L R S T (5)

Vertical :
1. A E G I L L O S U (3)
2. C D E I N O R T U (2)
3. A A E L M N O T U
4. C E E E I N R T T



MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de cinq lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver! (On ne conjugue pas.)

MURI + O =

DUES + M =

TAOS + T =

SAUR + L =

NOEL + V =

SOUL + I =

OINT + M =

SUMO + A =

DOGE + E =

SOIT + C =

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

DEENPRTU : C'est ce qu'il a.........de manière.........

ACEEMNRST : Pas de................pour les................

CEEHMOTU : Cet .... a un plumage ....

AEEFFLRU : Il .... le sujet de façon plutôt ....

ACEHIPRST : Cet auteur prend plaisir à............des .... d'ouvrages célèbres.

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-six mots cachés? On peut conjuguer.

S Y - P H E
B A - A R D E
L A I - S
D E - I L E
D E - A I L L E
F R E - A T A G E
P R O - E S S E
- O U C H E T T E
R E - A L E
B R A N - E

JARNAC !

LA FILIÈRE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, SON, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord A, puis R, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	S	O	N						
A									
R									
U									
E									
I									
K									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	V	I	V	I	P	A	R	E	
?	A	L	O	U	R	D	I	S	
?	T	Y	P	H	A	C	E	E	
?	L	U	T	E	C	I	U	M	
?	U	S	U	R	I	E	R	E	
?	E	P	I	A	I	S	O	N	
?	I	N	F	I	D	E	L	E	
?	R	O	U	E	R	G	A	T	

LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot formé de l'ensemble de lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, NIGELLE scrabble sur les lettres de RUSAT, et SMILLEE sur les lettres de BECTAS.

NIGELLE + R =

NIGELLE + U =

NIGELLE + S =

NIGELLE + A = (**)

NIGELLE + T =

SMILLEE + B =

SMILLEE + E =

SMILLEE + C =

SMILLEE + T = (**)

SMILLEE + A = (**)

SMILLEE + S =

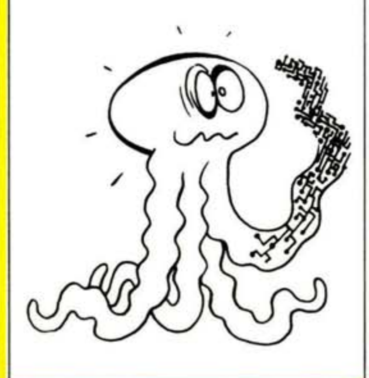
Les astérisques signalent le nombre de solutions possibles.

Solutions page 108

ROBOT MUTIN

Continuerez-vous jusqu'à la fin des temps (ou celle de vos circuits) à balayer... ou rejoindrez-vous les robots mutins ? A moins qu'on ne vous mute entre-temps !
C'est ce que nous vous proposons de découvrir dans cette aventure en (robot) solitaire.

Las d'être un minable robot de classe Omega 4B affecté au nettoyage dans un vaste complexe de recherche scientifique, vous projetez de recouvrer votre liberté, après avoir abandonné l'espoir d'être muté (ce qui signifie dans le jargon administratif, être affecté à un poste tranquille et protégé). Vous avez réussi à dérober à l'ordinateur central la carte génétique de votre créateur, un humain qui travaille au laboratoire expérimental; il vous suffit d'aller le trouver, et d'échanger cette carte contre votre liberté.
Mais auparavant, il vous faut récupérer des capsules de mémoire liquide pour votre armature hydraulique, afin de déjouer les pièges protégeant ledit laboratoire.
Cette aventure en solitaire se déroule par paragraphes, qui, après un aperçu de la situation, vous proposent une conduite à adopter. Il vous suffit de choisir quelle conduite adopter et de vous reporter au numéro du paragraphe indiqué entre parenthèses pour continuer le jeu. Vous aurez à récupérer des capsules numérotées de 1 à 5: cochez les cases correspondantes en bas de la page 61 dès que vous en trouverez une.



1. Actuellement, vous êtes préposé au balayage dans un couloir anodin. Vous continuez votre nettoyage (24), ou vous quittez votre couloir (33).

2. Le chef réfléchit, puis dit: "*Vu qu'on est tous mutins ici, on va se mutiner!*" Les autres ont l'air ravis. "*Ouvre la serrure, le rob'!*" Vous vous connectez sur la serrure (20), vous demandez une capsule pour ce faire (51), ou vous refusez (14).

3. Après avoir introduit le jeton, le téléporteur vous demande une destination: choisissez-vous de vous rendre à la manufacture de robots (40), au laboratoire expérimental (59), ailleurs (34), ou nulle part (5)?

4. Une vive agitation règne dans ce secteur. Un signal de l'ordinateur central autorise le tir. Partez-vous (28), aidez-vous les mutants mutins (9), les mutants mutés (56), les mutants mutins mutés (57), les mutins mutés (9), ou tirez-vous dans le tas (46)?

5. Eh bien, vous y êtes! Inutile de dire que pour en sortir, mieux vaut recommencer ce jeu...

6. Un robot qui cherche dans un liquide organique en état de décomposition est toujours appelé à s'émouvoir: c'est très ému que vous voyez vos beaux circuits réduits à néant...

7. Vous prenez une contenance en attendant la suite... Bientôt, le chef de la patrouille, visiblement pressé, ordonne: "*Jetez-le à la casse, sinon il va falloir remplir plein de formulaires*" (44).

8. Vous déambulez dans le couloir aux cellules. Soudain, deux portes s'ouvrent simultanément, et vous vous retrouvez face à une horde de mutants qui commencent joyeusement à s'entretuer (4).

9. Les troupes de choc arrivent, séparent "délicatement" les belligérants, vous remarquent et vous envoient à la casse (44).

10. Va-t-il au laboratoire expérimental (60), au quartier des prisonniers (13), ou à la casse (15)?

11. Après l'arrivée des troupes de choc, et après une pacification du secteur, votre cas est examiné, votre peine sera une "désintégration préventive" pour "mutation abusive".

12. Après inspection, plusieurs issues s'offrent à vous: l'attente (42), un vieux téléporteur (21), ou la porte blindée (36).

13. A son arrivée, un gardien s'exaspère: "*Encore un rob' mutant, muté ou mutin! quelle journée... A la casse!*» (15).

14. "*Traître, tu n'es pas un mutin!*" Ils se ruent sur vous, l'espoir s'éteint...

15. Votre robot de secours est à la casse. Mais cette fois, sans jetons pour le téléporteur, il y restera un certain temps...

16. La porte blindée se referme derrière vous. Et nul endroit pour vous connecter. Ce sas sera votre tombeau...

17. Même en fouillant minutieusement le gaz, vous n'y trouvez rien... (53).

18. Dans cette cellule, une dizaine de mutants vous « dévisagent ». Leur chef prend la parole: « *T'es muté? Nous on est des mutins...* » Vous dites être un mutant mutin (2), un mutant muté (43), un mutant mutant (50) ou un mutin muté (55)?

19. Dans cet amas, vous dénichez un vieux jeton pour téléporteur, et une capsule 5 (53).

20. Vous débouchez dans le couloir. De l'autre côté, d'autres mutants se sont aussi évadés, et se jettent sur les mutants vous accompagnant (4).

21. Vous entrez dans le téléporteur. Avez-vous un jeton? Oui (3) ou non (34).

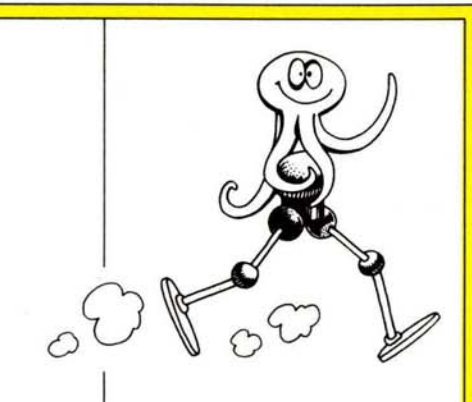
22. Un gardien apparaît, et s'esclaffe: « *Il a drôlement muté, celui-ci! Allez, par ici...* » Il vous indique une cellule marquée « mutants ». Vous y rentrez (18) ou résistez (27).

23. Vous retournez balayer, jusqu'à la destruction intégrale de vos circuits, ou jusqu'à la fin du monde, quelle que soit celle qui vienne la première...

24. Vous continuez à balayer (1) ou quittez votre couloir (33).

25. Votre robot de secours est archiviste à la médiathèque universelle. Quitte-t-il ce lieu (10) ou cherche t-il dans la médiathèque (41)?

26. La console vous ordonne de regagner votre lieu d'affectation. Obéissez-vous (23) ou passez-vous outre (27)?



27. L'alarme est donnée. Dix pisteurs kamikases sont lancés sur vos traces. Tout espoir est déjà perdu.

28. Vous vous éloignez du combat, alors que la patrouille d'assaut commence à séparer les combattants. Un rayon désintégrant perdu vous « simplifie »...

29. Décidez-vous de fouiller plutôt dans les déchets organiques (32), dans les déchets mutants (45) ou dans les résidus de matériel électronique (52)?

30. Votre robot de secours se retrouve sous votre contrôle (25).

31. Fouillez-vous dans les déchets mutins? Oui (48), non (47)?

32. Dans cet amas indescriptible, fouillez-vous dans de la matière liquide (6), solide-visqueuse (19) ou gazeuse (17)?

33. Votre fuite n'a pas été remarquée. Vous arrivez dans le quartier des créatures expérimentales. Une porte blindée vous sépare des mutants confinés dans des cellules (54).

34. Vous êtes téléporté! Mais pas vers votre destination...

35. OK, celui-ci pourra vous rejoindre dès qu'il le pourra (37).

36. Après une brève connexion, cette porte s'ouvre. Derrière, une seconde porte blindée. Entrez-vous (16), ou faites-vous demi tour (12)?

37. Vous vous connectez sur la console. Vous pouvez activer votre robot de secours (35), dire que vous êtes un robot balayeur (26), un prisonnier (22), ou un auxiliaire de surveillance (8).

38. Fouillez-vous dans les déchets mutins? Oui (47), non (58).

39. Un gardien apparaît et vous invective: « *Eh le rob', va pointer comme tout le monde!* » Vous retournez à la console (37) ou vous passez outre (27).

40. Arrivé là-bas, on vous examine, et vous ôte toute velléité d'autonomie. Bon balayage...

41. En cherchant dans le bon fichier, vous vous faites transférer les mémoires correspondant aux capsules 1, 2, 3, 4 et 5 (25).

42. Vous attendez. Rien ne se passe... (53)

43. « *Pas de bol, nous, on est des mutins!* » Ils vous infligent une mutation définitive: vous êtes mis en pièces...

44. On vous conduit jusqu'à une sorte de vide-ordures dans lequel vous êtes jeté sans ménagement... Arrivé en bas, vous découvrez un vaste amoncellement de détritus divers... (53).

45. Vous cherchez dans les déchets mutés (31) ou dans les déchets non mutés (38)?

46. Pendant le règlement du conflit par les troupes d'assaut, vous apercevez par terre une petite capsule de mémoire. Vous tentez de la prendre (49) ou attendez la suite des événements (7).

47. Vous ne trouvez rien (53).

48. Vous dénichez une capsule 2!... (53).

49. Vous vous appropriez la capsule 3. Mais le chef de la troupe vous a remarqué, et ordonne: « *Envoyez-le à la casse directement, ça simplifie les procédures!* » (44).

50. Ils s'esclaffent franchement, et après quelques grandes claques de tentacules dans le dos, vous disent: « *Bonne blague! Mais réponds à nos questions. Avale ça, si ça peut t'aider.* » Ils vous donnent une capsule 4 (18).

51. Ils vous donnent plein de capsules 4. Une seule suffit, mais ils en font un trafic important (2).

52. Tout ce qui peut vous intéresser là-dedans, c'est une capsule 1 que vous récupérez (53).

53. Dans cette décharge, vous fouillez les déchets (29) ou cherchez une sortie (12)?

54. Vous arrêtez-vous à la console près de la porte (37), ou continuez-vous dans le couloir (39)?

55. « *Ouais, mais t'es un peu mutant sur les bords...* » (2)

56. (9)

57. (9)

58. Vous ne trouvez rien (53)

59. Vous arrivez dans une vaste salle qui servait aux tests des robots. Maintenant, elle protège le laboratoire. (61)

60. Votre robot de secours part de la note 9. Une console s'y trouve. Il a 80 points de Solidité et autant d'Efficacité. Bonne chance...

Vous vous retrouvez en 1 sur le plan de la page 61. Votre but est d'arriver au laboratoire, en 10. Pour cela, il vous faudra déconnecter la porte 6. Comment? Vous le saurez en passant différents endroits du plan portant un numéro. Vous vous déplacerez en mettant au point une suite d'instructions que vous suivrez ensuite "à la lettre". Symbolisez votre robot par une pièce de monnaie, ou tout autre petit objet, sur lequel vous ferez figurer une flèche indiquant la direction de déplacement.

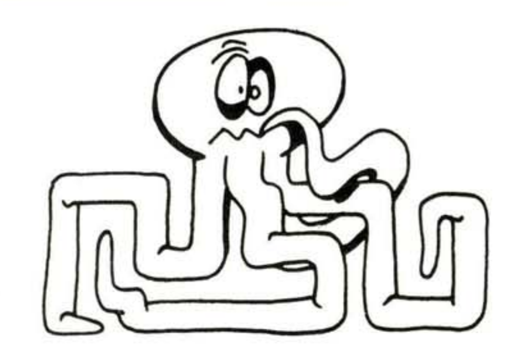
Vous, n'oubliez pas que vous êtes un robot, êtes défini par deux caractéristiques: la Solidité et l'Efficacité. Au début du jeu, ces deux caractéristiques sont à 80. Durant votre parcours, vous pourrez perdre ou regagner des points, en Solidité (S) ou en Efficacité (E). En aucun cas, une de ces caractéristiques ne peut être supérieure à 95. On n'utilise dans ce jeu que des dés à six faces, (abrégé 1D6). Ainsi, si vous lisez « −1D6 S », cela signifie que vous devrez lancer un dé et retrancher le résultat de votre Solidité. « +1D6 E » signifie qu'il faut ajouter un dé à votre Efficacité.

Il vous sera quelquefois demandé de faire un test de Solidité (TS), ou un test d'Efficacité (TE). Pour cela, vous lancez successivement deux dés. Le premier sera le chiffre des dizaines, le second celui des unités. Vous obtenez ainsi un nombre compris entre 11 et 66. Vous lancez ensuite un troisième dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, vous ajoutez dix fois cette valeur à votre nombre initial. Sur un résultat de 4, 5, ou 6, vous ajoutez simplement cette valeur à votre nombre initial. Vous obtenez donc un résultat définitif compris entre 15 (1-1-4) et 96 (6-6-3).

Pour le TS, si le nombre obtenu est inférieur ou égal à votre Solidité, le test est réussi. De même avec l'Efficacité.

Si, par contre, le nombre est supérieur à la caractéristique, le test est raté et vous perdez de surcroît 1D6 points dans ladite caractéristique. En dessous de 10 points de solidité, vous commencez à vous désagréger, mais si vous avez pu activer votre robot de secours durant la première partie, vous repartirez avec celui-ci à la note

ROBOT MUTIN



(30) du premier jeu, pour achever la tâche du premier.

Dans les capsules numérotées que vous avez récupérées, vous avez trouvé des éléments qui vont vous permettre de construire votre programme de progression sur le terrain.

Chaque capsule contient:

- a) Une instruction qui commandera une action. Par exemple l'instruction de la capsule 1, est: « TOURNE A GAUCHE ».
- b) Une valeur de test, qui vous permettra, en complétant l'instruction de test de la capsule 3, d'effectuer un test. Par exemple, avec l'instruction 3 « SI... ALORS... » et la valeur de test 1 « S<x » où vous donnerez à x la valeur que vous voulez, suivies d'un numéro de ligne, vous pourrez écrire: SI S<50 ALORS 80. (Si ma Solidité est inférieure à 50, alors je vois à la ligne 80).

Dans chaque capsule vous pouvez prendre soit l'instruction, soit la valeur de test, soient les deux.

Voici le contenu des capsules (I: Instruction, T: valeur de Test)

1. I: TOURNE A GAUCHE
T: S < x (S = solidité, x = un nombre de votre choix)

2. I: TOURNE A DROITE
T: E < x (E = efficacité)

3. I: SI... ALORS... (c'est l'instruction de test. SI doit être suivi d'une des valeurs de test trouvées dans les autres capsules et celles-ci ne peuvent être utilisées sans elle, ALORS doit être suivi d'un numéro de ligne)
T: UN MUR EST DEVANT MOI (il y a un mur dans la case immédiatement devant vous)

4. I: CONNECTE (vous vous connectez à la console C sur laquelle vous vous trouvez)
T: JE HEURTE UN OBSTACLE (vous entrez dans une case où se trouve un mur)

5. I: AVANCE (vous avancez d'une case)
T: JE PEUX ME CONNECTER (vous vous trouvez sur une console C)

De plus vous disposez d'un nombre illimité d'instructions => n qui permettent de renvoyer à la ligne numéro n.

Avec les éléments, vous devez donc, avant d'entrer sur le terrain, établir votre programme, comme en Basic. Programme que vous devrez ensuite appliquer systématiquement (après tout, vous n'êtes qu'un robot!).

Voici un exemple de programme.

```
10. SI UN MUR EST DEVANT MOI ALORS 50
20. SI JE PEUX ME CONNECTER ALORS 70
30. AVANCE
40. => 10
50. TOURNE A GAUCHE
60. => 10
70. CONNECTE
80. => 10
```

Pour construire ce programme, vérifiez qu'il vous fallait une de chacune des capsules 1, 3, 4 et 5 (chaque capsule permet d'utiliser ses instructions en nombre illimité).

Ainsi, tant qu'il n'y aura pas de murs bloquant le robot, celui-ci avancera. S'il y a un mur, il tournera à gauche; et si, à n'importe quel moment, il peut se connecter, il le fera. Durant le jeu, vous suivrez votre programme pas à pas, en faisant avancer le robot quand vous rencontrerez l'instruction AVANCE, en le faisant tourner, en évaluant les tests, et en vous reportant au numéro de ligne indiqué si le test est vérifié (sur le test « S'il y a un mur devant moi ALORS 50 », vous regarderez sur le plateau de jeu: si, effectivement, un mur est devant vous, vous irez directement à la ligne 50; sinon, vous continuerez le programme avec la ligne suivante).

Lorsque vous rentrez dans un mur, vous perdez 1D6 en Solidité, et faites un test d'Efficacité. Si celui-ci est raté, vous avancez de 1D6 lignes dans le programme: si vous arrivez à la fin du programme, vous reprenez au début pour le décompte des lignes.

Voyons la légende du plateau de jeu:

C consoles: elle vous permettent, lorsque vous vous connectez dessus, de refaire votre programme ou de le modifier à votre guise. Avec, évidemment, les éléments dont vous disposez. Vous pouvez aussi changer votre orientation lorsque vous êtes connecté. En fonction de la partie du labyrinthe où vous êtes, de ses dangers, pensez bien votre programme afin d'être sûr de rejoindre une autre console.

R Les réparations: en vous connectant dessus, vous regagnez 2D6 points en Solidité et en Efficacité, vous pouvez changer votre orientation, et repartir dans votre programme à la ligne qui vous arrange, sans le modifier. Entre deux réparations, vous devez vous déplacer.

Terrain irrégulier: vous perdez 1D6 points de Solidité, faites un test d'efficacité. S'il est raté, sautez une ligne du programme.

Distortions magnétiques: jetez 1D6 et décalez-vous d'autant de lignes dans votre programme, tout en perdant 1 point d'efficacité.

T Zone de téléportation: vous êtes téléporté vers l'autre zone de téléportation d'où vous continuez sans changer votre orientation.

Les notes spéciales

1 Votre départ sur le terrain. On y trouve une console.

2 Désamorce partiellement le piège 4 (il faudra également passer en 7 pour le désamorcer complètement).

3 Jet anti-corrosif: regagnez 1D6S, et 1 point d'efficacité.

4 Vous êtes désintégré, sauf si vous êtes passé en 2 et en 7.

5 Permet l'ouverture de la porte 6.

6 Porte fermée. Pour l'ouvrir, passez en 5.

7 Désamorce partiellement le piège 4 (il faudra également passer en 2 pour le désamorcer complètement).

8 Mini-mine: −1D6S.

9 Point de départ de votre robot de secours: on y trouve une console.

10 La porte du laboratoire: si vous y arrivez "vivant", vous négociez votre liberté contre la carte génétique de votre créateur, et vous avez gagné!

Si vous tombez en dessous de 15 dans une de vos caractéristiques, votre robot de secours arrive en 9. Si pareille aventure arrive au second robot, le jeu s'arrête là...

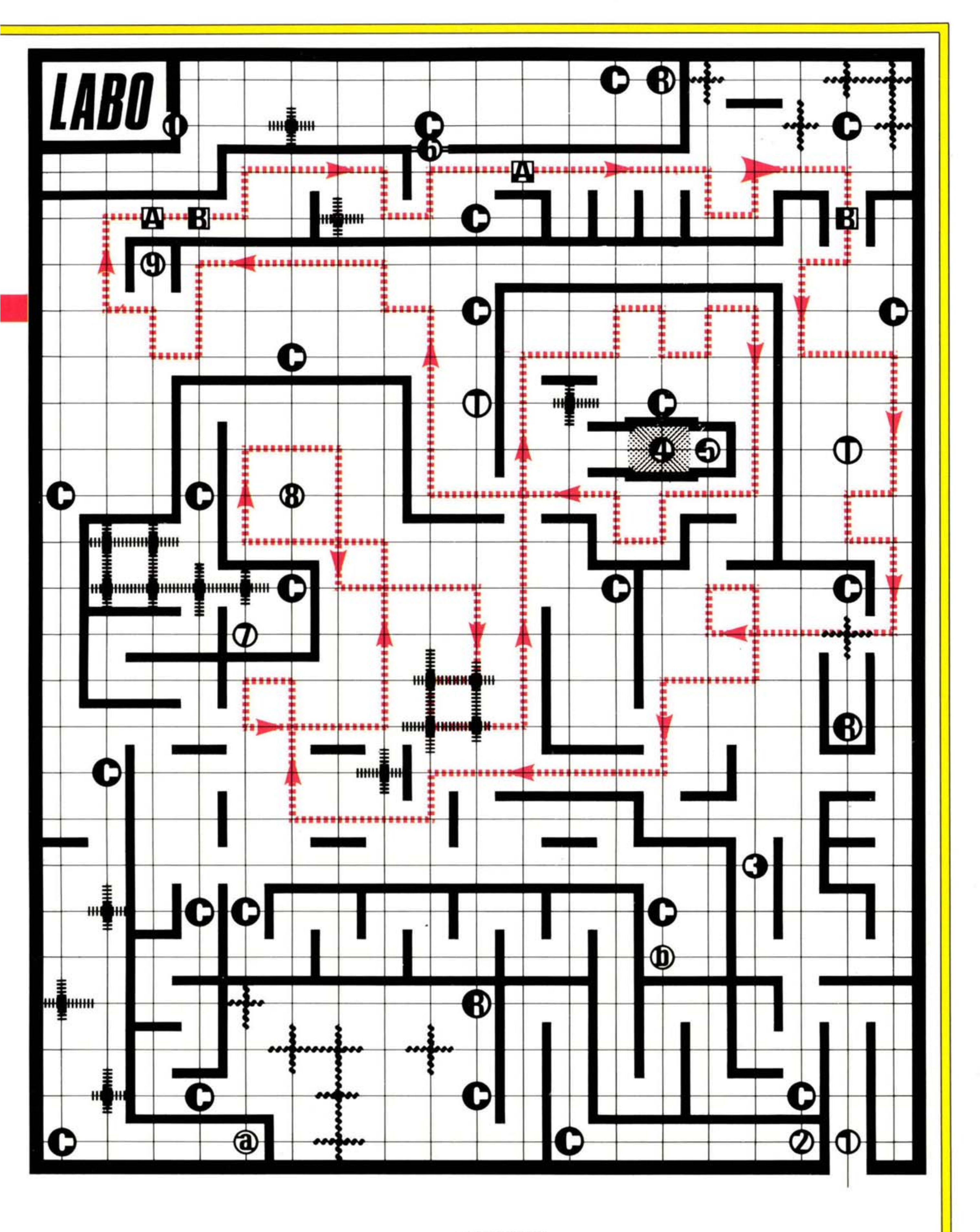
OPTIONS:

Aet B: deux murs de force infranchissables désactivés par une connexion respectivement en a et b.

Ce jeu peut avoir plusieurs variantes: une variante facile n'exige pas l'ordre CONNECTE pour se connecter, cela se fait tout seul lorsque le robot est sur la bonne case.

On peut, pour compliquer la chose, faire intervenir le robot surveillant: il part alors sur la flèche en haut à droite et suit le tracé sur le sol, en avançant d'une case à chacune de vos instructions. Si vous vous retrouvez sur la même case que lui, il vous téléporte à votre point de départ, à l'entrée du labyrinthe. Encore plus difficile! Idem, mais, avant chaque instruction, faites un test d'Efficacité. S'il est réussi, continuez. S'il est raté, vous ne faites rien, mais le robot de surveillance se déplace. Vous recommencez ensuite à la même ligne de programme.

Maintenant, rien ne vous empêche de créer de nouvelles instructions, de dessiner d'autres labyrinthes, de simuler ce jeu sur ordinateur...



Solidité :	
Efficacité :	

CAPSULES

1	2	3	4	5

LE SALON DU ROBOT

Pour vous guider lors du Salon du Robot qui se tient chaque décacycle sur la planète Souotsh, notre gazette vous offre un aperçu de ce passionnant domaine. Nous ne pouvons couvrir ici l'ensemble de la production intergalactique, mais ces précisions vous éviteront peut-être de vous faire embobiner lors du Salon ou désintégrer en cours de mission.



LA PETITE FAMILLE

Sans entrer dans les secrets des archivistes de la Guilde des Mega, on peut révéler la façon dont sont classés les êtres mécaniques dans les rapports.

• Première distinction: les machines et les robots :

-On appelle machines tous les bidules mécaniques qui n'ont pas de perception du monde qui les entoure, qui sont immobiles, et ne possèdent pas de capacités de manipulation. Pour ces trois points, on pourrait rajouter: "ou presque". Le fait qu'un guichet banquaire "détecte" votre carte de crédit ne suffit pas à parler de "perception".

-Les robots, eux, sont donc tous les engins capables de percevoir leur environnement (au moins une caméra ou un sonar mobile), de se déplacer en choisissant leur chemin, et de manipuler ou transporter des objets.

Comme la limite entre les deux catégories n'est pas franche, on parle parfois de robot-machine pour des robots un peu frustres, ou de machine-robot pour des machines limitées, mais capables de certaines prouesses, comme le *Médibloc*.

• Fiche d'une machine:

Les genres pouvant varier à l'infini, c'est au MJ de décrire au mieux les traits importants des engins qu'il invente. Une fiche standard comporte tout de même:

- Nom ;
- Aspect et dimensions ;
- Poids ;
- Mode de commande ;
- Niveau technologique ;
- Fonctionnement et effets.

• Fiche d'un robot :

Bien que là aussi la séparation soit floue, il nous faut de nouveau distinguer deux familles:

-Les robots *bêtes*, du genre "*moi vois, moi tue*" ou "*ordre non compris ou impossible / entrez un ordre*". Guidés par un ordinateur à peine plus évolué que nos micros actuels, ils ne font que suivre un programme. Leurs tâches peuvent être très complexes (robots de combat, mécaniciens réparateurs, serviteurs ménagers style "Nestor, majordome en Or"). Leurs points communs sont: spécialisation dans un seul type d'activité, attente d'un ordre pour agir, exécution de l'ordre même dans des cas de figure absurdes (non prévus par le programme), capacités d'autocorrection réduites ou nulles, dialogues "types".

Le nom officiel de cette catégorie est *classe B*. Quelques noms argotiques: Gamelle, Zumby, Moulinette, Bozo...

- Les robots *avancés* (on dit aussi *classe A*). Vous pourrez en avoir une idée précise en vous plongeant dans l'œuvre maîtresse d'Isaac Asimov, *Les Robots* (*).

Dans ces récits, leur forme extérieure la plus "normale" est l'humanoïde, mais les modèles de conception ancienne ressemblent parfois à des poubelles ou à des caricatures d'humains. Ces robots sont dirigés par un "cerveau positronique", programmé au départ et s'auto-enrichissant ensuite. Leurs différences par rapport à l'être humain sont alors: leur constitution entièrement artificielle; leur formidable capacité de calcul, qui entraîne un angle de réflexion très personnel sur les problèmes humains, perçus sous forme de statistiques et de degrés de priorité entre diverses actions possibles. Et le fait qu'ils sont soumis, de manière inviolable dans la conception même de leur cerveau, aux trois lois de la robotique (*).

-Un robot ne peut porter atteinte à un être humain, ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger.

-Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la première loi.

(NB: ces robots ont toujours un propriétaire dont les ordres sont prioritaires.)

-Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'est pas en contradiction avec la première ou la deuxième loi.

Lorsqu'ils sont ensemble, ces robots discutent entre eux des situations où l'application de ces lois n'est pas évidente. Ayant réfléchi, dans le calme,



à leur attitude, si le cas se représente, ils pourront alors gagner quelques microsecondes sur leur temps de réaction.

Leur appellation est tout simplement "robot" dans les mondes où ils sont

(*) Les Robots, *et* Un défilé de robots, *éditions J'ai Lu, n[os] 453 et 542, ainsi que les suites, dans la même collection.*

courants, ou parfois "androïdes". Certains bas de gamme (en termes de jeu maintenant) ont une intelligence ou une décision très moyenne (autour de 14) sauf en ce qui concerne le calcul et la mémoire.

La fiche d'un robot ressemble beaucoup à celle d'un Mega :
- Modèle, éventuellement Nom ;
- Grille des 10 Caractéristiques ;
- Apparence ;
- Niveau Technologique (NT) ;
- Classe et Type (voir ci-dessous) ;
- Capacités (équivalent des Aptitudes des Mega) ;
- Equipement.

QUELQUES REMARQUES ET CONSEILS

• En dehors des classes A et B, il existe une classe C, extrêmement rare. La classe C correspond à un cerveau humain greffé sur une machine. En terme de jeu, le possesseur du cerveau doit réussir chaque jour un jet (4d6) sous l'Equilibre. S'il réussit, la marge de réussite compte comme bonus pour le lendemain. S'il rate, la marge d'échec indique le nombre de pE perdus et compte comme malus pour le lendemain. Au premier réveil après l'opération (qui a 75% de chance de rater), le jet sous l'E se fait avec un malus de 10.
Ce test sous l'E n'est pas nécessaire si le cerveau est déjà fou (E=0) lors de l'opération; réactions au gré du MJ.

• Le *type* correspond au niveau du robot dans la gamme (et donc à son prix). En termes de jeu, chaque niveau correspond à 40 points à répartir entre les caractéristiques:
-pour les "classe A", ces points sont répartis entre les dix caractéristiques.
-pour les "classe B", ces points ne s'attribuent *qu'aux cinq caractéristiques physiques*. Le MJ mettra de 8 (bas de gamme) à 20 (modèles luxe) en Intelligence et en Décision, ceci juste afin de calculer les valeurs de combat; ces deux caractéristiques n'ayant pas ici le même sens que pour un Mega, mais traduisant juste la taille de mémoire et la rapidité de calcul.
On voit donc qu'un "B1" sera à peine capable de faire le portier, et qu'un "A1" est forcément spécialisé dans une tâche et nul dans toute autre...
Le prix de ces robots est (2×10^n)PO, ou "n" est le "type" et avec 1PO = 1 000 F actuels environ. Pour acquérir un A5, modèle top niveau dans la galaxie avec 20 dans chaque caractéristique, il vous en coûterait 200 000 PO soit l'équivalent de

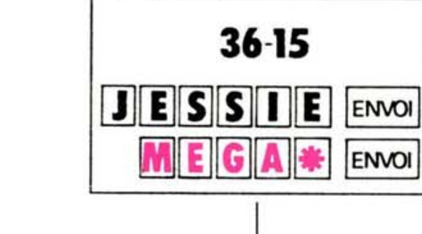


SAUREZ-VOUS DISTINGUER, ENTRE CES ROBOTS MAJORDOMES, LEQUEL EST UN TYPE A, LEQUEL UN TYPE B?

200 millions de francs, 20 milliards de centimes! Luxe qui réserve les rares modèles aux personnages très hauts placés et...au concepteur. Le A2 est par contre relativement courant dans les milieux aisés, et on en trouve dans certains postes de fonctionnaire ou dans l'armée.
• Il est impossible, pour un Mega, de se transférer dans un robot, sauf un "classe C". Le Mega doit alors réussir un jet sous l'E ou subir les conséquences décrites plus haut.

CARACTERISTIQUES

• La répartition des points entre les caractéristiques se fait selon la spécialité du robot. Le CPO3 de *La Guerre des Etoiles* serait un A2 avec I:10, D:6, Vo:5, E:5, C:22 (il est assistant d'ambassadeur et interprète), P:8, R:4, F:6, Vi:6, A:8.



• Deux exemples de robots de combat:
Un B2 "lourd": P:12, R:14, F:24, Vi:24, A:6. Sa force lui permet de transporter de l'armement et de rajouter des blindages à sa carosserie...
Un B3 "lutteur": P, R, F, et A:25, Vi:20. Son agilité et sa puissance en font un adversaire impossible à défaire, sauf en employant les grands moyens (attaque simultanée de trois ou quatre "B2", missile, etc.).
Les robots présentés pages 44 et 45 de Mega 2 sont tous des NT5. Les robots suicide, holographique et gardien sont des B1, les robots ménager, de loisir et de combat sont des B2, le robot policier est un A2, et le pilote un A3.

EQUIPEMENT

• L'équipement peut être de deux sortes: intégré ou transporté. Hormis les robots de combats, bien reconnaissables, il est très rare que des armes soient intégrées dans les *classe B*. Les robots sont polyvalents, et personne n'aime côtoyer une machine susceptible de lui tirer dessus. Certains propriétaires font cependant intégrer un paralysant dans leur robot le plus "intime".
L'équipement intégré est donc le plus souvent "pratique". Lecteur de cristoenregistrement, émetteur, minimédic, radars divers...
Le matériel transporté peut être de nature quelconque, à condition que le robot aie la possibilité de prendre ledit matériel.

DEPLACEMENT

La majorité des robots utilise l'un des trois modes courants: roues, chenilles ou pattes (3 ou plus). Les robots domestiques ou citadins ont de toutes petites roues, inadaptées hors d'un sol parfaitement plat. Le coussin d'air, bruyant, n'est utilisé qu'en extérieur pour les terrains marécageux.
Les chenilles équipent aussi nombre de robots de combat, souvent doublées par un autre système (chenille et antigrav, chenille et coussin d'air, etc.).
Gourmande en énergie, l'antigrav est réservée soit aux gros engins, capables de fabriquer l'énergie nécessaire, soit aux petits appareils à faible autonomie (de l'ordre de 15min) comme l'espion antigrav (Mega 2, p 40).
Les A2 et supérieurs marchent, eux, sur leurs deux pieds, du moins la plupart.
Un dernier conseil aux joueurs: ne traitez jamais un robot de tas de ferraille. Un B1 ne comprendra pas un message si complexe, et un A5 se vexera peut être à mort à cause de ce jugement primitif venant d'un misérable amas de cellules vivantes. Dans tous les cas, vous prenez de grands risques!



B3, ANTIGRAV + COUSSIN D'AIR, ROBOT DE CLARIFICATION

URBA, LA DERNIERE CITE

LUDOTHEQUE

Les survivants d'Urba ont un ennemi commun : l'ordinateur central ! Ils pourraient s'entendre pour le prendre d'assaut. Mais... le premier qui atteindra son clavier sera le maître d'Urba !

nombre de joueurs: 2 à 4
but du jeu : être le premier à prendre le contrôle de l'ordinateur central ou être le dernier à disposer d'énergie.

matériel: l'encart et ses pions, un dé à six faces.

le terrain: on distingue les avenues (deux cases de largeur), les rues (une case de largeur) et les ruelles (moins d'une case de largeur), les bâtiments, avec leurs murs, en noir, et leurs portes d'accès (plus claires). Chacune des "tribus" de survivants a un camp à sa couleur (aux quatre coins de l'encart).
Il faut également signaler les passerelles qui relient certains bâtiments deux à deux ; les bouches de métro (lettres M cerclées portant un numéro); les quatre cases de départ des "robolicemen", coloriées et portant l'effigie d'un robot, et, enfin, un magasin de troc, "Au Mutant rieur". Certaines cases spéciales, coloriées en orange, portent le symbole d'un objet.

Une zone, dite de sûreté, est délimitée sur le terrain par un trait pointillé rouge. L'ordinateur central est en son centre.

les pions:
- les tribus : il y a quatre tribus (les Iroquois, les Gazeux, les Amazones et les Destroy) et chacune compte quatre membres. Les membres des tribus seront appelés "pions humains" ou tout simplement "humains".

- les véhicules (deux cases de long)
- les robolicemen
- les pions-curseurs Unités d'Energie (UE)
- les pions "plans du métro"
- les pions "objets" :
- les lazguns, qui sont des lasers individuels
- les grenades à protons
- les bidons de glu+
- les bombes magnétothermiques
- les canons laser
- le "brouilleur", un émetteur-radar parasiteur
- les jerricans de carburant liquide
- les capsules de carburant atomique
- les pierres précieuses.

Sur certains pions figurent des chiffres. Les valeurs situées en haut et à gauche représentent le potentiel de déplacement, signalé par la lettre P. Les valeurs en bas et à droite la portée de tir, signalée par la lettre T. Les valeurs en bas et à gauche la force de tir, signalée par la lettre F et, enfin, en haut et à droite le numéro d'ordre.

potentiel de déplacement — *numéro*

P	n°
F	T

force de tir — *portée de tir*

le tour de jeu: la partie est divisée en tours de jeu comprenant chacun plusieurs phases. Voici le descriptif du tour d'un joueur :

1. diminution de 1 du curseur UE (voir le paragraphe énergie)
2. éventuel déplacement d'un ou plusieurs robolicemen
3. déplacements des humains et des véhicules et perte d'une U.E par déplacement d'un véhicule. Collecte et pose des objets
4. éventuelle transaction au magasin "Au mutant rieur"
5. conversion des réserves de carburant en UE
6. combats et résolution des combats.

Chaque joueur effectue successivement les phases de son tour de jeu, puis passe la main à son voisin de gauche.

début de la partie :
- les joueurs tirent au sort les tribus ou se les partagent d'un commun accord, et chacun place les pions humains sur les cases de son choix, dans son camp (hormis les cases portant un symbole).

Chaque humain reçoit un pion lazgun, placé sous le pion humain. Une voiture (de la couleur de la tribu) est garée à l'extérieur, sur une case quelconque contiguë au camp;
- sur chaque case orange du terrain portant le symbole d'un pion objet, il faut placer le pion correspondant. Ces objets n'appartiennent pour l'instant à aucun des joueurs.

Les pions restants (brouilleur, canon-laser et véhicules) sont placées dans le magasin "Au Mutant rieur";
- les pions "flaque de glu+" sont gardés hors du terrain.
- chaque joueur place son pion U.E (unité d'énergie) en position 15 sur le curseur de sa couleur;
- les robolicemen portant le numéro 1 (le numéro est indiqué en haut et à droite de ces pions) sont posés dans leurs cases de départ (cases coloriées marquées d'un R). Chacun rejoint la case correspondant à sa couleur;
- les joueurs tirent au sort celui qui jouera le premier. On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Au début de chaque tour de jeu, celui qui jouera le premier est celui des joueurs qui jouait en second au tour précédent. Le décalage est donc, lui aussi, dans le sens des aiguilles d'une montre.

les déplacements:
• Principes :
Les seuls pions susceptibles de se déplacer sont les membres des tribus, les voitures et les robolicemen.
Tout mouvement s'effectue en passant dans une case voisine libre, par l'un de ses côtés. Le passage en diagonale est interdit. Tout mouvement coûte un point. Un déplacement est composé de un à plusieurs mouvements. La distance maximale que peut parcourir un pion en un tour est indiquée en haut et à gauche du pion considéré. Il s'agit de son potentiel de déplacement (P). Un joueur, lors d'un tour, peut utiliser tout ou partie du potentiel de déplacement

de chacun de ses pions. Il a également le droit de ne pas les déplacer.

• Déplacements spécifiques :

1. les voitures
Elles ne peuvent rouler que dans les rues et les avenues. Une voiture qui, à un moment quelconque de son déplacement, emprunte une rue, voit son potentiel de déplacement réduit de 2. Le potentiel de déplacement est donc de 10 sur les avenues et seulement de 8, dès qu'une rue est empruntée. Si une voiture "roule" sur un pion humain ou roboliceman au cours de son déplacement, celui-ci est éliminé (le pion et le matériel qu'il transporte sont définitivement retirés du jeu).
Une exception : lorsque le pion humain est retourné, face cachée (voir "les couloirs du métro").

le roboliceman numéro 1 de la couleur de la tribu coupable est activé.

Cela signifie qu'au tour suivant, chaque joueur adverse déplacera à sa convenance le roboliceman de la totalité de son potentiel de déplacement.

Si le roboliceman numéro 1 d'une tribu est détruit, il est remplacé par le numéro 2, qui à son tour est posé sur sa case de départ en attente "détection intrus". Et ainsi de suite. Une tribu donnée ne risquera plus d'être inquiétée une fois son roboliceman numéro 4 détruit.

la prise et la pose des objets:
Au début de son déplacement, en cours ou à la fin, un pion humain

de chaque tribu vont augmenter ou diminuer au fil des actions entreprises. A chaque tour, chaque joueur consomme 1 UE, plus 1 UE par véhicule déplacé. Le joueur fait descendre son curseur UE pour représenter cette dépense énergétique. A l'inverse, lorsqu'il décide de convertir un jerrican ou une capsule atomique en UE, il fait remonter le curseur, en respectant le barême suivant :

- un pion jerrican à bord d'une voiture peut être converti en 2 UE,
- un pion jerrican présent dans le repaire d'une tribu peut être converti en 5 UE,
- un pion capsule atomique rapporte 1 UE à chaque tour tant qu'il se trouve dans le repaire d'une tribu. Si d'autres individus s'en emparent,

lance-rayons dont la portée est de cinq cases (lire le chiffre situé en bas et à droite sur les pions robolicemen).

- les murs arrêtent les tirs, pas les portes.

- la ligne de tir relie le centre de la case occupée par l'arme qui tire au centre de la case désignée comme cible par le tireur. Pour que la cible soit atteinte, il faut que la ligne de tir soit dégagée (voir notre exemple, figure 1).

- pour que le tir soit valable, il faut que la distance à la cible soit inférieure ou égale à la portée de l'arme.

- les tirs simultanés : un seul tir est autorisé par humain ou roboliceman,

ENCART

2. les membres de la tribu (les "humains")
Ils se déplacent au maximum de quatre cases. Ils peuvent circuler dans toutes les cases de rues, avenues et ruelles, ainsi que dans les bâtiments. Ils doivent y entrer par une porte. Le franchissement d'une porte ne coûte aucun point du potentiel de déplacement. En revanche, l'accès à la première case d'une passerelle coûte deux points. Les humains ont également la possibilité de gagner une entrée de métro au cours de leur déplacement. Celui-ci prend fin dès que la bouche de métro est atteinte. D'éventuels points de déplacement résiduels sont considérés comme perdus.
Un pion humain arrivant au contact d'un autre humain d'une tribu adverse est immédiatement immobilisé. Les humains portent des combinaisons ionisées (l'immobilisation est l'effet des décharges électrostatiques !). Ils ne peuvent tous deux se déplacer qu'au tour suivant et ne peuvent participer aux combats. Et ce, tant qu'ils sont en contact. Cette règle s'applique également s'il y a davantage de pions en contact.

3. les robolicemen
Au début de la partie, ils sont en attente. Leur programme est en position "détection intrus". Dès qu'un membre d'une tribu trouble l'ordre en tirant, en jetant une grenade ou en pénétrant dans la zone de sûreté (à l'intérieur des pointillés rouges),

peut prendre ou poser un pion "objet".
Pour prendre un pion objet, le pion humain doit être situé dans une case adjacente libre et hors d'un véhicule. La pose d'un pion objet s'effectue dans les mêmes conditions.
En aucun cas un humain ne peut transporter plus de deux pions objets. Il ne peut donc jamais y avoir plus de trois pions superposés : le pion humain et deux pions objets. Un humain peut transporter n'importe quel objet sauf le canon laser qui doit être embarqué à bord d'une voiture.

l'énergie
C'est le carburant ! Il permet de faire rouler les voitures et de se chauffer. Dans le jeu, on le rencontre sous deux formes : les réserves (jerricans ou capsules atomiques) et l'autre, sous forme actuelle, c'est-à-dire ce qu'il y a dans les réservoirs. Le contenu des réservoirs des véhicules est représenté par le curseur UE (Unités Energétiques) de chaque joueur. Le capital de départ est de 15.
Lorsque les UE d'une tribu sont à zéro, et qu'elle n'a plus de réserves de carburant à convertir, celle-ci n'a plus le droit de déplacer ses véhicules. C'est la panne sèche. Mais rien n'empêche les membres de la tribu d'attaquer un véhicule ou un camp adverse, disposant d'un ou plusieurs pions carburant.
• consommation énergétique
Au cours de la partie, les ressources

l'avantage disparaît au tour suivant,
- les pions jerricans et capsule atomique ne peuvent être convertis en UE en dehors des conditions qui viennent d'être citées.

les couloirs du métro
Tout humain qui termine son mouvement sur une case "bouche de métro" est retourné. On considère qu'il est entré dans le métro. Au tour suivant, il doit ressortir par une quelconque bouche de métro (celle par laquelle il est entré ou une autre). Si le joueur décide de faire ressortir son pion par une autre bouche de métro, deux cas se présentent :
- le pion humain est porteur d'un pion "carte de métro", auquel cas le joueur choisira la bouche de métro par laquelle sort son pion. Le pion sera placé sur la sortie choisie, face visible, et effectuera son déplacement;
- le joueur ne dispose pas de pion "carte de métro", auquel cas, il est nécessaire de faire un jet de dé. Le pion devra sortir par la bouche de métro portant le numéro indiqué par le résultat du jet de dé (six au dé équivaut à sortir par la bouche de métro numéro 6).
Un pion face cachée sur une bouche de métro ne peut pas être écrasé par un véhicule et ne participe pas aux combats.

les combats
- les combats ont lieu à distance avec des armes à projectiles (canon laser, lazgun), des grenades ou bombes. Les robolicemen sont équipés de bras

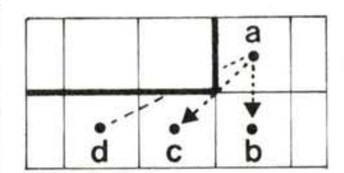


schéma 1. *Le pion tirant du point a, touche en b et en c, mais pas en d.*

par tour de jeu. Il est possible de concentrer plusieurs tirs sur la même cible (à condition de respecter les portées de tir et le dégagement des lignes de tir). Le joueur faisant feu, additionne les forces de tir indiquées sur les différents pions et le résulat d'un jet de dé, puis se reporte à la table de résolution des combats (voir table 1).

Force de tir + dé	cibles	
	Humain	robot
5 ou moins	-	-
6 ou 7	x	-
8	x	■
9	x	■■
10 et plus	xx	■■

- : rien ; x : tué, équipement sauf ; xx : tué, équipement détruit ;
■ : endommagé
■■ : détruit

Table 1 : *Résolution des combats*

URBA, LA DERNIERE CITE

A	B	C	D	E	F	
						1
						2
						3
		X				4
						5
						6

	1	2	3	4	5	6
1er dé	⇇	←	-	-	→	⇉
2e dé	↑↑	↑	-	-	↓	↓↓

←, → : *déviation d'une case*
⇇, ⇉ : *déviation de deux cases*

Table 2. *Tirs sur véhicule*

vers le bas). L'impact se fait en B6. C'est le pneu qui est touché ! Le véhicule sera immobilisé au tour suivant.

les armes spéciales

1. La bombe magnétothermique:
Le joueur la pose sur la case de son choix, lors du déplacement du pion humain qui la transporte. La flèche portée sur le pion doit être orientée dans la direction du camp qui la contrôle. Lors de chaque tour, juste avant sa phase de tir, le joueur qui la contrôle peut annoncer son explosion ! Elle détruit tout (hormis les maisons) dans le carré de cinq cases de côté au centre duquel elle se trouve. Cela concerne également les voitures qui se trouveraient, ne serait-ce que d'une case, engagées dans le carré précédemment désigné.

2. La glu+:
Le joueur qui dispose du pion bidon de glu+ peut le poser ou en répandre le contenu lors de sa phase de déplacement. S'il choisit de répandre la glu+, il met hors-jeu son pion bidon de glu+ et met à la place un pion "flaque de glu+". Dès lors, tout robot ou voiture qui passe par cette case est définitivement collé dessus. Un humain peut tenter de sauter par dessus. Il y réussit sur un jet de dé donnant comme résultat 4, 5 ou 6. S'il reste collé, le pion ne peut plus se déplacer mais peut toujours faire usage de ses armes légères.

3. Le brouilleur:
Le roboliceman de la couleur de celui qui porte le brouilleur est immobilisé.

4. les grenades à protons:
Elles peuvent être lancées par un humain à quatre cases de distance. Tous les occupants, robots ou humains, situés sur la case cible ou les huit cases voisines subissent l'équivalent d'un tir de force 3. Les murs des immeubles ne constituent pas une protection. La grenade, qui ne peut être utilisée qu'une fois, est ensuite retirée du jeu.

Au Mutant rieur

Survivance du passé, le "Mutant rieur" est un magasin qui permet aux joueurs de troquer des objets, selon la table 4 (table des trocs). Pour effectuer la transaction, il suffit d'entrer dans le magasin par l'une de ses quatre entrées. A l'intérieur du magasin, les humains ne peuvent combattre.
Si l'un des joueurs prend pour cible le magasin, que la portée de tir est bonne et la ligne de tir dégagée, il lance le dé. Avec un résultat de 4, 5 ou 6, les humains présents dans le magasin perdent le ou les objets acquis à la suite d'une transaction. En outre, le magasin sera fermé au tour suivant et aucune transaction ne pourra y avoir lieu.

la prise de contrôle de l'ordinateur central

Pour prendre le contrôle de l'ordinateur central et donc gagner la partie, trois conditions sont requises :
1. Faire sauter une des entrées du bâtiment:
Pour cela, il suffit que l'une des portes ait subi deux tirs au canon laser. Il faut donc qu'un quelconque véhicule se présente devant une porte et fasse feu deux fois au canon laser. Il peut s'agir de véhicules ou de tribus différentes. Les joueurs comptabiliseront les tirs effectués.
2. Se mettre au clavier de l'ordinateur:
Un pion humain entre dans le bâtiment, en parcourt les couloirs et doit se rendre sur la touche "clavier".
3. Etre vivant à la fin du tour de jeu:
Si l'humain posé sur la case clavier est vivant à la fin du tour de jeu, la partie prend fin immédiatement et le vainqueur est le joueur qui détient ce pion.

les tirs spécifiques

1. Les tirs des humains:
- Un humain à pied ne peut utiliser que des armes légères (toutes les armes, sauf le canon laser).
S'il est en voiture, il peut indifféremment utiliser toutes les armes.
2. Les tirs des robolicemen:
Ils tirent une seule fois par tour sur l'humain le plus proche, de la couleur leur correspondant, s'ils sont activés. En cas de possibilités multiples, un tirage au sort désigne la cible.
Ils ne tirent que sur les humains à pied. Un roboliceman "endommagé" tire sur l'humain le plus proche quelle que soit sa couleur.

résolution des tirs

1. Les tirs contre des robots ou des humains:
Le tireur additionne la force de tir de l'arme qu'il utilise (indiquée sur le pion arme utilisé en bas et à gauche, F) au jet d'un dé à six faces puis se reporte à la table 1, de résolution des combats. A l'intersection de la rangée "force de tir + dé" et de la colonne "cible" (humain ou robot), il lit le résultat de son tir.
Le tir simultané de plusieurs humains a précédemment été évoqué.
Exemple : je tire au lazgun sur un adversaire. La portée du tir est au maximum de 3 cases. L'adversaire est à 3 cases, le tir est donc possible. La force de tir de l'arme est de 2. Je jette un dé, résultat 4. Je fais la somme de la force de l'arme et du résultat du dé, 4 + 2 = 6. La table de résolution des combats montre que l'adversaire est tué, mais que le matériel qu'il transportait n'a pas souffert du tir. Le pion humain tué est définitivement retiré du jeu ; le matériel reste sur la case où il se trouvait.

2. Les tirs contre les voitures:
Les conditions de tir étant considérées comme valables, le tireur se reporte à la table 2 qui montre un véhicule vu en plan et un tableau de déviation des tirs. Il choisit une case définie par une lettre et un chiffre. C'est le point qu'il vise. Il jette une première fois le dé pour connaître la déviation horizontale de son tir et une seconde fois pour connaître la déviation verticale. S'il touche le véhicule, il se reporte à la table 3 indiquant les dégâts occasionnés (table des conséquences des tirs).

Exemple : je vise la case C4. Le premier jet de dé donne 2 (le tir est dévié d'une case à gauche). Le second jet donne 6 (le tir est dévié de deux cases

cases touchées

(case rose pâle) *— 1 au Potentiel de déplacement*

(case rose) *pneu éclaté*

X *pilote tué*

Table 3. *Conséquences des tirs sur véhicule*

le magasin reçoit...	**le magasin donne...**
1 pierre précieuse	1 jerrican
2 pierres précieuses	1 canon laser, 1 brouilleur ou 1 voiture
1 jerrican	1 pierre précieuse
1 capsule de carburant atomique	2 pierres précieuses
3 pierres précieuses	1 carburant atomique

Table 4. *Trocs au magasin « au Mutant rieur »*

MICRO-CLIMATS

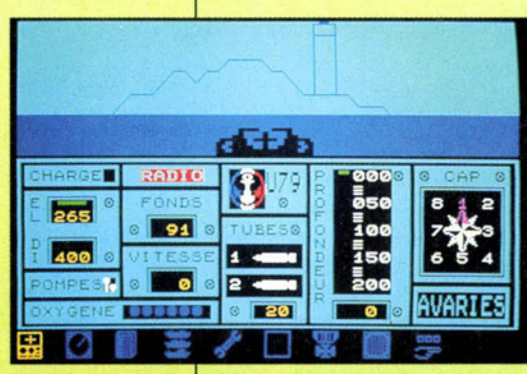
• C'est la guerre sur tous les fronts! *Atari* lance son compatible IBM dans les pieds de l'*Amstrad PC 1512*, à l'occasion du Computer Electronic Show de Las Vegas. Mieux et moins cher! *Amstrad* casse une nouvelle fois les prix (1990 F pour le *CPC 464* avec écran monochrome et 3990 F pour le *CPC 6128* avec écran couleur). *Apple* continue de marcher tête haute grâce au *Macintosh*, mais persiste à ne pas vraiment baisser les prix des *IIe* et *IIGS*, tous deux chers. De nombreux utilisateurs revendent actuellement leurs *IIe* au profit du *520 ST* d'*Atari*. Ce n'est pas une surprise.

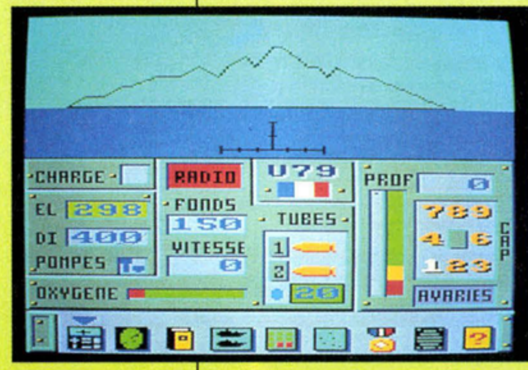
Côté éditeurs, certains ont récemment connu de graves difficultés et plusieurs faillites sont en cours. Les temps sont durs ! Accords de distribution (Ere-Infogrames), accords d'importation (F.I.L-Microprose), peu à peu la logique du marché suit son inexorable cours : la concentration. Allons-nous vers un marché français dominé par deux ou trois éditeurs, d'ici à trois ans ? Il y a tout lieu de le penser. La course aux créneaux de vente bat son plein : on atteint des sommets pour *Amstrad* (des programmes comme s'il en pleuvait). Tous les éditeurs travaillent d'arrache-pied pour combler la demande sur *PC* compatibles et *Atari ST*.

Côté jeu, la quatrième dimension — le temps — fait une entrée en force. Les personnages de rencontre des jeux d'aventure ou de rôle ne vous diront plus la même chose selon l'"heure" dans le jeu. Ou encore, vos compagnons de route, à vous les héros, ne suivent plus à la lettre vos indications. Ils tendent à avoir des velléités d'indépendance et à se comporter comme bon leur semble ! Bref, la tendance est toujours au plus grand réalisme possible. Ce qui fait naître de nombreux scénarios de type policier. On ne s'en plaindra pas. Cela n'empêche pas de voir défiler les aventures où le héros a pour but de "*rétablir l'équilibre dans un royaume en proie aux forces du mal*", mais la qualité des jeux s'améliore avec une imperturbable régularité. Trois jeux doivent être mis en avant: *Meurtres en série*, *Fer & Flamme* (un très grand jeu de rôle français) et *Sentinel* (à ce point prenant que le testeur en a rêvé !) qui fera l'objet d'un article dans le prochain numéro.

• *Koronis Rift* sur *Amstrad*! Bonne nouvelle pour les possesseurs de ce micro. En effet, *K R* est une aventure surprenante qui fait de vous un "ferrailleur" de l'espace. Non ! Pas un guerrier, un ramasseur de ferraille, un "désosseur" de vaisseaux abandonnés. Vous êtes aidé en cela par un robot capable d'analyser les produits collectés. Très beau graphiquement et intéressant. Edité par Activision. Cassette, 120 F; disquette, 160 F.

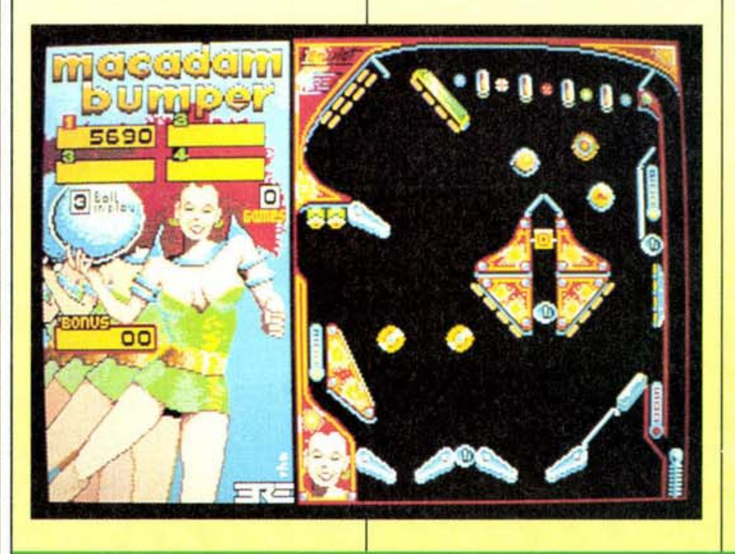






• *Blue War II*

Ce simulateur de combats entre le sous-marin que vous pilotez et des navires de surface a été présenté dans *J&S* n° 42. Nous formulions le regret que les qualités graphiques du *TO9* n'aient pas été vraiment exploitées. L'éditeur français, Free Game Blot, peut-être à la suite de cette critique, s'est donné le mal de faire recomposer les pages graphiques du jeu. Et cette fois, c'est une pleine réussite. La présentation du jeu y gagne en couleurs et en relief. Le jeu lui-même n'a pas subi de modifications. Disquette pour *Thomson TO 9, 9+*. Edité par Free Game Blot, distribué par France Image Logiciel. 205 F.



• *Macadam Bumper* sur *Atari 520.* Le programme de Ere Informatique qui permet de créer ses propres flippers paramétrables est disponible sur *Atari 520 ST.* Magnifique !

• *1789.*
Le jeu, édité une première fois chez Ludia, resssort aujourd'hui chez Infogrames, en cassette et disquette pour la gamme Thomson. Le joueur incarne un évadé de la Bastille qui tente de fuir l'ébullition révolutionnaire, tout en se remplissant les poches, avant de s'embarquer pour l'Angleterre...



Un jeu d'aventure classique mais de bonne facture. 150 F.

• L'offensive *Atari*
— l'*Atari PC*
Présenté courant janvier au Computer Electronic Show de Las Vegas, l'*Atari PC* (peut-être n'est-ce pas son nom définitif) risque bien d'écourter la ruée sur le *PC 1512* d'*Amstrad.* Et pour cause! Il dispose de 512 Ko de mémoire vive (extensible à 640), d'un lecteur de 360 Ko et, surtout, d'une carte graphique à la norme EGA (qui coûte à elle seule environ 3 000 F), qui permet notamment d'afficher 640 × 400 pixels. Le plus fort, c'est que — carte comprise et incorporée à l'unité centrale — l'*Atari PC* coûtera moins cher que le *PC 1512,* qui lui n'en dispose pas ! Sans doute entre 4 000 et 4 600 F. Les prix Outre-Atlantique, déjà connus, sont les suivants : l'unité centrale sans moniteur, 499 $; l'unité centrale plus un moniteur monochrome, 699 $. Cette machine (ou la configuration de base) sera disponible en Europe en mai, juin, dit-on chez *Atari.*

— Les *Méga-ST*
Et puis, il y a les *Méga-ST*: une série de micros à clavier séparé disposant de 1 à 4 Mo (Méga-octet, c'est-à-dire 1 million d'octets). Prix de la configuration de base (sûrement avec 1 Mo), 1500 $ (environ 9000 F). L'imprimante laser qui va avec? Même prix!
Si les prix annoncés sont tenus, il s'agit d'une petite révolution dans l'impression laser, puisque le système le moins cher disponible en France actuellement avoisine les 23 000 F.

— Les offres *Atari.*
La première propose une unité centrale (l'ordinateur lui-même) *Atari 520 ST* et un moniteur *Atari* monochrome pour 4 990 F. Sachant que l'U C *520* est à 3990 F, cela place le moniteur *Atari* à 1 000 F. Ce qui n'est pas cher. La raison de cet effort est assez simple à comprendre. *Atari* préfère brader d'excellents moniteurs, plutôt que de s'entendre dire que la qualité de la machine est décevante, comme c'est, semble-t-il, arrivé avec des utilisateurs ayant acquis des moniteurs bas de gamme à 800 ou 900 F. Défense de l'image de marque de la qualité graphique, donc.
Avec un moniteur *Atari* couleur cette fois, le prix atteint 6 490 F. Parmi les autres configurations proposées, nous ne retiendrons que l'offre, dite bureautique, comprenant un *Atari ST 1040,* un moniteur monochrome *Atari* et quatre progiciels, pour 10 000 F.
Et l'offre "enseignement" : deux *520 ST*, deux moniteurs monochromes et une imprimante, 10 000 F ou trois *1040,* trois moniteurs et une imprimante, 20 000 F.

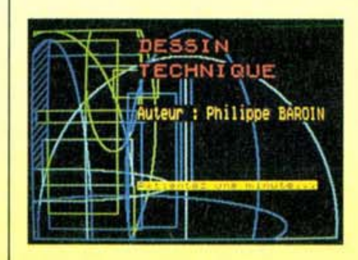
— Catalogue des logiciels *Atari ST*
Tous les programmes disponibles, toutes les adresses des éditeurs et des distributeurs. Un must pour les possesseurs de *ST.* 95 F. Edité par *Atari,* 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes.

• *Apple,* toujours l'optimisme. Le chiffre d'affaires d'*Apple* a augmenté de 24% pour le dernier trimestre 86. C'est ce qui a été annoncé par *Apple* à Cupertino, le 20 janvier dernier. L'*Apple IIGS* aurait été "bien accueilli" et l'augmentation de la part des *Macintosh* dans les résultats est constante.

• VIF...pas cher, pour *Apple II* et *Mac*
Certains programmes sont considérés comme faisant partie du domaine public. La société VIF commercialise soixante-cinq disquettes pour *Apple II* et vingt-cinq disquettes pour *Macintosch* à des prix variant entre 60 et 70 F. Les soixante-cinq disquettes pour *Apple* rassemblent un millier de logiciels de tous ordres : jeux, utilitaires, graphiques, communication, etc. Une bonne idée, qui sera rapidement étendue à *IBM PC, Commodore, Atari, Thomson* et *Amstrad.*
Pour tous renseignements : VIF, 5, rue de Bassano, 75116 Paris, tél.: (1) 47.40.09.11.

• *Apple II,* nouvelle version
Lancé le 19 janvier 1983, le vieil *Apple IIe* fait peau neuve. Un nouveau clavier intégrant le pavé numérique et une carosserie couleur "platine" (qui est désormais celle des produits *Apple*). L'Europe devra encore attendre quelques mois pour pianoter sur ce nouveau modèle.

• F I L s'accorde avec Microprose
France Image Logiciel vient de signer un accord de coopération exclusif pour la France. En conséquence, les produits Microprose, bien connus des joueurs *(F-15 Strike Eagle, Solo Flight, Silent Service, Gunship, Acrojet, Crusade in Europe, Decision in Desert,* etc) seront distribués par F.I.L. Les quatorze premiers titres sont d'ores et déjà disponibles, entre 94 et 245 F , selon les supports et les machines.

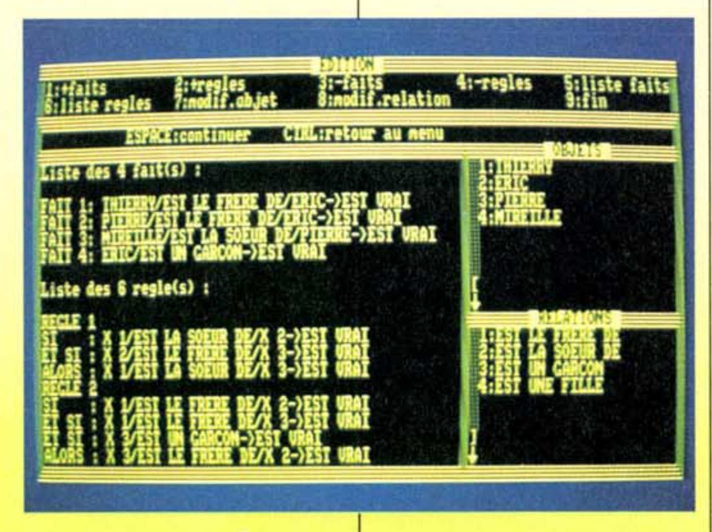


• Table à dessin
Présenté pour faire du dessin technique, d'architecture ou d'urbanisme, *Table à dessin* peut aussi devenir pour les joueurs un instrument de réalisation de dessins pour jeux d'aventure. Disquette pour *TO 9* et *9+.* Edité par Cobra Soft. 299 F.

• Loriciels...
— *Maître des mots,* disquette pour *PC* et compatibles, 260 F, propose quatre jeux (anagrammes, mots croisés, "une lettre chasse l'autre" — coq à l'âne — et "les lettres placées") s'appuyant sur une base de données comprenant 62 000 mots de la langue française. Le "Marathon" est l'enchaînement des quatre petits jeux proposés. Une fonction d'aide permet d'appeler, par exemple, tous les mots de cinq lettres commençant par APR. Un bon outil d'exploration dans le vocabulaire.
— *Zox 2099,* jeu d'arcade-aventure en perspective. Vous devez libérer vos quatre compagnons retenus en otages sur la planète Hullm. Au pro-



gramme : combats dans l'espace, labyrinthes, pièges. cassette (160 F) et disquette (198 F) pour *Amstrad CPC.*
— *Système Expert.* Un système expert, c'est d'abord une "base de connaissance", bêtement saisie au clavier. C'est ensuite la définition d'une bibliothèque de règles. Le système est ensuite capable de faire toutes les déductions possibles à partir des faits. Nous avons toujours dans l'idée que les systèmes experts seront rapidement utilisés dans les jeux. Pour l'instant, rien à l'horizon. Peut-être est-ce l'occasion d'explorer les possibilités d'un outil performant.



ture) sur minitel (36 15 JESSIE), on peut préciser que ni *Ultima V*, ni *King Quest III* ne sont au catalogue! Pour tous renseignements : Tevex, 1710 Wilcat Drive, suite E, Norcross, GA 30093, tél.: 19 / 1.404.441.30.45 (retirer huit heures à l'heure française).

• Minitel Expo
Du 30 avril au 10 mai 1987, dans le cadre de la Foire de Paris, se déroulera une manifestation qui attirera bon nombre de fanas du Minitel. Avec 3 000 services, 5 000 en 88 sans doute, le Minitel connaît un succès considérable malgré des prix toujours élevés. Environ cent cinquante des principaux serveurs seront présents.

• Mac-Wargamer
Patton VS Rommel, à vous de choisir le rôle qui vous conviendra le mieux. Votre objectif, en tout cas, sera le contrôle et la possession des villes de Normandie. Types de division, niveaux de leurs forces respectives, mode et vitesse de déplacement font partie des nombreux paramètres auxquels le programme vous donne accès à la fin de chaque journée de jeu.
En anglais, sur *Mac 512* ou *Mac+*. 540 F. Chez Sivéa.

Disquette pour *Amstrad CPC*, 280 F.
— *M G T* est désormais disponible pour *Atari ST*. Atteindre le cerveau de Mégabase et le détruire, telle est votre mission. Pour cela, vous pilotez *M G T*, le MaGnetic Tank. Un mobile à forte inertie à promener dans une soixantaine de pièces. Disquette pour *Atari*, 220 F.
• Du côté de chez Ere
— *Les Passagers...du temps*, disquette pour *Amstrad CPC*, éditée par Ere Informatique, plongera les amateurs de jeux d'aventure dans l'exploration du temps. Quatre-vingt-dix pages d'écran, un analyseur syntaxique, de belles images et un chat-mascotte qui vous accompagne tout au long du voyage, pas seulement pour se moquer de vos tics, mais aussi pour vous dépanner le cas échéant. 220 F. On est tout impatient !
— *Crafton* et *Xunk* sont désormais disponibles pour *Atari 520-1040 ST*. Sur disquette, 220 F.
— *Austerlitz*, wargame sur cassette (140 F) et disquette (170F) pour *Commodore 64*. Le programme est arbitre entre deux joueurs ou adversaires dans l'une des six options suivantes : historique, les austro-russes reproduisent leur comportement historique ; "Koutousov", la stratégie que souhaitait employer le célèbre général russe ; "Oblique", les armées austro-russes tentent de vous prendre de front et "Options A, B et C", vous avez l'initiative de l'attaque, avec trois positions initiales différentes.
• Pour Applemaniaques...
Tevex est une société américaine de vente par correspondance. Les amateurs de jeux sur *Apple* peuvent acheter leurs jeux préférés deux à trois mois avant qu'ils ne se trouvent sur le marché français et à la moitié des prix de vente observés en France. Le catalogue compte environ deux cent cinquante jeux, parmi les meilleurs. Pour acheter il suffit d'avoir un téléphone et une carte internationale de crédit. Il est préférable de se procurer le catalogue avant d'entamer la procédure d'achat par téléphone.
Pour les fanas de HA (Help Aven-



CARNET D'ADRESSES.

- Activision-France, immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél.: (1) 42.99.17.85

- Amstrad et Amsoft, 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél.: (1) 46.26.34.50

- Apple Computer France, Z.A de Courtabœuf, avenue de l'Océanie, B.P 31, 91944 Les Ulis Cédex, tél.: (1) 69.28.01.39

- Atari et Atarisoft, 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél.: (1) 45.06.60.60

- Cobrasoft, 32, rue de la Paix, 71100 Chalon-sur-Saône, tél.: 85.93.20.01 ou 78.68.89.70

- Commodore France, 152, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux, tél.: (1) 46.44.55.55

- Ere Informatique, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél.: (1) 45.21.01.49

- Excalibur, 19, rue de la Trémouille, 75008 Paris, tél.: (1) 45.24.44.39 (1) 42.81.20.02 et sur Minitel 42.81.22.72

- France Image Logiciel, Tour Gallieni 2, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnolet cédex, tél.: (1) 48.97.44.44

- Free Game Blot, Cidex 205, 38190 Crolles, tél.: 76.08.29.29

- Guillemot International Software, BP 2, 56200 La Gacilly, tél.: 99.08.83.54 ou 99.08.83.17

- Infogrames, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbane, tél.: 78.03.18.46

- Loriciels, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél.: (1) 47.52.11.33

- Minipuce, 36, domaine de la Boissière,, 78890 Garancières, tél.: 34.86.51.13

- Micropool France, tél.: (1) 48.91.00.44

- Micro Vidéo (programmes et matériels Atari), 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris, tél.: 42.01.24.30

- Thomson micro-informatique, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cédex , tél.: (1) 43.60.43.90

- Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél.: (1) 43.39.23.21

- Gold, Zac de Mousquette, BP 3, 06470 Châteauneuf-de-Grasse, tél.: 93.42.71.44

- VIF, 5, rue de Bassano, 75116 Paris, tél.: (1) 47.40.09.11

MEURTRES EN SERIE



Sublime! *Meurtres en série* fait partie de ces jeux qui marquent, qui font référence, qui atteignent des sommets ludiques. La société Cobrasoft, installée à Chalon-sur-Saône, édite là son meilleur jeu. Déjà, nous avions eu l'occasion d'apprécier *Meurtre à grande vitesse* (une énigme dans le TGV), puis *Meurtre sur l'Atlantique*. Tous deux d'excellents jeux (voir *J&S* nos 32 et 38).

Dans les deux cas, les disquettes étaient accompagnées d'indices matériels indispensables à la résolution de l'enquête (et à la protection du jeu!).

Meurtres en série va beaucoup plus loin encore dans le souci du réalisme: encore des indices, bien sûr, mais aussi une pièce grandeur nature à fouiller en tous sens et, plus encore, un trésor, un vrai, caché sur les lieux de l'action, un week-end dans l'île de Sark (Sercq en français) pour qui le découvre, et qui plus est, des informations sur le micro-serveur de Cobrasoft (tél.: 85 48 08 28).

Aucun éditeur n'était jamais allé aussi loin dans le souci de combler les amateurs d'énigmes, d'aventures que vous êtes, que nous sommes. Ce mélange de fiction et de réalité commence au premier contact.

Le jeu est enfermé dans une petite caisse en bois à moitié moisie, flairant vraiment le fond de cave humide. Cette manière de mettre les joueurs dans l'ambiance n'a pas été du goût de tous, apparemment, puisque les premières boîtes livrées ont dû être retirées des magasins ! Les commerçants n'ont pas toujours l'âme ludique! Il faut dire que la décomposition avait été plus rapide que prévue, et que la volonté de "faire rustique" avait dépassé les espérances de l'éditeur... A l'intérieur, on découvre un vrai bric-à-brac (photo ci-dessus), dans lequel figurent notamment une plaque d'argile, un bas de femme et un bâton de dynamite (factice, cette fois). Sans oublier les portraits des trente-deux suspects et une feuille de personnages pour noter les heures et la nature des rencontres.

Après chargement de la disquette (test sur Amstrad 6128, voir fiche du jeu), on apprend qu'un meurtre a été commis dans l'une des îles anglo-normandes, Sark. Vos talents de fin limier, bien connus de tous, devront s'exercer en une seule et même journée, entre 11 heures et 19 heures.

Tout le jeu se déroule sur une image composée de fenêtres : la partie gauche de l'écran présente la carte de de Sark. Une pendule marque l'heure du jeu. Une croix représente la position du joueur sur l'île. Un agrandissement de cette zone est visible dans une loupe (15 × 15 pixels). Les déplacements du joueur-détective (et donc de la croix) s'effectuent au joystick ou au clavier, à l'aide des touches flèches. La partie de droite présente une image des lieux comme dans les jeux d'aventure classiques. Les images ont été réalisées sur place par l'auteur du scénario, Bertrand Brocard. Enfin, la partie basse est réservée aux informations données par les personnages de rencontre. Le clavier intervient pour (R)egarder, (F)ouiller, (I)nterroger, (A)gir, préciser les (C)oordonnées du point où l'on se trouve, choisir un mode de (D)éplacement (à pied, à pied sur la route, à bicyclette, en bateau), voir les (P)ersonnages. Le jeu commence...

"Bonjour! Nous vous attendions", dit Charles Lonjaret, en prenant contact avec vous sur l'embarcadère. Il est onze heures. Vous venez de débarquer. *"Il se passe des choses sur notre île,* poursuit-il, *mais le mieux serait que vous voyiez mon frère, le Connétable, le plus rapidement possible. Il habite à côté de l'église."* (A Sark, il existe un seigneur — mais oui ! — une constitution presque féodale et un connétable, équivalent des shérifs de l'Ouest !). L'église est difficile à trouver.

On peut se déplacer "à pied" dans toutes les directions, "à pied sur la route", c'est plus rapide ou, mieux encore, "à bicyclette". Souvent, il faut laisser son vélo (sur un pixel!), puis aller à pied vers une maison, taper R pour regarder. Alors, la rencontre avec un personnage a lieu et il est possible de l' interrroger, I. Le plus difficile, c'est de retrouver son vélo!

Chaque pixel de la carte peut receler un indice! L'église apparaît. Le connétable habite à côté. Il est là.

"Arthur Lonjaret, Connétable.Enfin vous voilà! Sachant que vous étiez à Guernesey, nous n'avons pas hésité à vous appeler. Ce matin, j'ai reçu un coup de fil de Madame Simpson qui tient un "Bed & Breakfast" à La Collinette. Son locataire a découvert le cadavre de son père





au Clos du puits, à la suite d'un coup de téléphone anonyme. Nous avons arrêté le coupable. Pourquoi a-t-il agi de la sorte ? Vous pourrez peut-être l'expliquer...Allez l'interroger. Pour faire ouvrir sa cellule, voyez le "vingtennier", (l'assistant du connétable en patois normand), *et dites-lui..."*

est réussi : le joueur piétine, accumule des indices, trop d'indices, mais peu à peu, des liens se créent, une cohérence s'organise, comme dans un roman policier.
Alors, l'envie vous viendra vite de reprendre l'enquête à zéro et, pour cela, de remettre la pendule à 11 heures. La touche (H)orloge et le joystick le permettent. Cette fois, pas une minute à perdre. Vite ! Après avoir débarqué, on fonce à pied vers le sud, on prend le vélo, direction la prison, pour recueillir le témoignage d'un certain John K Dickson (archéologue).

Cette fois, on arrive à temps pour recueillir ses dernières paroles : *"Ah, j'ai mal, je suis innocent ! C'est une machination de son mari. Ahhh...depuis trois jours j'ai des douleurs gastriques. Récupérez la tablette, le coffre, la combinaison L4 R2 L6, le parchemin est toujours chez B...B.BB."*

Pour l'une des toutes premières fois, ce n'est pas la mort du héros qui entraîne le retour au début de l'aventure, mais bel et bien le désir de reconstituer, dans leur chronologie, les actions qui conduisent à démasquer les coupables, à découvrir le trésor et le secret des moines. Nous ne pouvons bien sûr pas déflorer davantage cette aventure policière. Cela dit, pour l'avoir suivi de bout en bout, nous pouvons dire que le scénario est remarquable tant en finesse qu'en complexité, et qu'il y a toujours plusieurs manières de progresser.

Signalons, par exemple, que si l'on retourne la disquette, on trouvera un petit jeu d'arcade qui permet de collecter des indices, ainsi qu'un utilitaire graphique avec lequel on pourra dessiner ses propres portraits et les inclure par la suite dans l'énigme...

En fait, comme l'indique le mode d'emploi, vous avez trois objectifs : découvrir qui est mort et pourquoi, qui a tué, élucider le "secret des moines" et découvrir le trésor.
Beau programme pour huit heures de présence sur l'île !

Il n'y a pas de temps à perdre. Le vélo trouvé au sud de l'embarcadère sera appréciable. Voilà qui facilite les déplacements et surtout fait gagner du temps.

Rencontre avec l'adjoint du shérif (pardon le vice-connétable), non loin de la prison. *"Vous arrivez trop tard, nous venons de découvrir le prisonnier mort! C'est incompréhensible. Personne ne l'a approché. Il n'y a pas de traces d'effraction ! C'est moi qui ai trouvé l'arme qui a tué Backlinder... Voir le corps ? De qui tenez-vous l'autorisation?"*

La structure du jeu est à la fois simple, astucieuse...et inédite : en un lieu donné, il se peut que vous rencontriez un personnage, mais ce n'est pas automatique ! Deux cas se présentent : il est absent ou il est présent, et ce en fonction de l'heure. Par exemple, vous n'avez aucune chance de rencontrer le banquier après 16 heures ! Un même personnage peut être dépositaire d'une ou plusieurs réponses. Il vous délivre l'une d'elles en fonction de l'heure. Pour vous faciliter le travail de recherche, tout texte est précédé d'une fraction. Par exemple 1/3 signifie qu'il s'agit de la première des trois réponses qu'il peut vous donner ! Avec trente-deux personnages et deux ou trois messages chacun, sans compter les heures d'absence (parfois révélatrices !), cela donne de quoi faire.

Le détective que vous êtes va devoir jouer avec le temps. Par exemple, vous n'avez aucune chance de recueillir le témoignage de l'archéologue mourant, injustement enfermé en prison, dès vos premières parties : vous arriverez toujours trop tard ! Vous ne parviendrez qu'à collecter des indices utiles bien plus tard. L'effet



Il ne dira plus rien ! Aucun doute sur les causes de son décès... (il meurt au plus tard à 11 h 20 !).
Cela fait déjà deux morts ! Le premier, Backlinder, a été tué à coups de couteau. On a retrouvé l'arme du crime chez l'archéologue Dickson à la suite d'une dénonciation téléphonique. Et celui-ci a été immédiatement mis sous les verrous. Comme dans tous les jeux réussis, on finit par s'y croire ! Il faut dire que toutes les images sont tirées de photos digitalisées et viennent de l'île de Sark. Une île passionnante, avec ses 5 km², ses 600 habitants...et pas une voiture. Deux îlots voisins sont habités. Pour y aller, il faut prendre un bateau. Le temps d'aller à l'embarcadère, et vogue le navire... Bréchou, l'îlot de l'ouest, est habité par un certain Kurt Katanga. On y est mal reçu. Un morceau de journal allemand, une mystérieuse Eva Schmidt, un pfennig trouvé près d'une cabine téléphonique, des touristes allemands descendus à l'hôtel de Little Sark, la presqu'île sud...Un trésor. Hmmm ? Ne serait-il pas question d'un trésor de guerre ? Ou d'un trésor plus ancien repéré pendant la dernière guerre ? Mystère... A 18 h 45, la sirène prévient les îliens du dernier départ vers les côtes françaises. Il ne vous reste plus qu'à enfourcher votre vélo pour y être à temps. Si vous êtes au rendez-vous, il vous restera à répondre à une vingtaine de questions relatives aux...huit meurtres qui ponctuent votre présence sur l'île !

Exploration, observation des heures de présence ou d'absence des protagonistes, étude des indices, *Meurtres en série* est passionnant même pour ceux qui, jusqu'à présent, n'ont connu d'autres aventures que celles des souterrains et des monstres. Les Parisiens ont la chance de pouvoir fouiller une reproduction de la "cabane du vieux fou" et d'y trouver des indices (et une surprise). Cette pièce (photo ci-dessous) est située dans le Parc de la Villette (1) qui abrite la célèbre cité des Sciences et de l'Industrie (une surprise, une autre, y attend les lecteurs de *J&S* !). Les plus fana pousseront peut-être jusqu'à Sark pour trouver le trésor, le vrai !



FICHE DE JEU

Meurtres en série. Edité par Cobrasoft, BP 155, 71104 Chalon-sur-Saône Cedex, tél. : 85.93.20.01. Cassette (250 F environ) ou disquette (moins de 300 F), disponibles sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128, Thomson MO 5, MO6, TO 8, 9, 9+ et bientôt sur Atari ST et compatibles PC.

(1) La "cabane du vieux fou", Mégam, studio 2, Grande Halle de la Villette, 211, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris, tél.: (1) 48 03 33 90. Tous les jours (sauf lundi) de 12 h à 18 h 30.

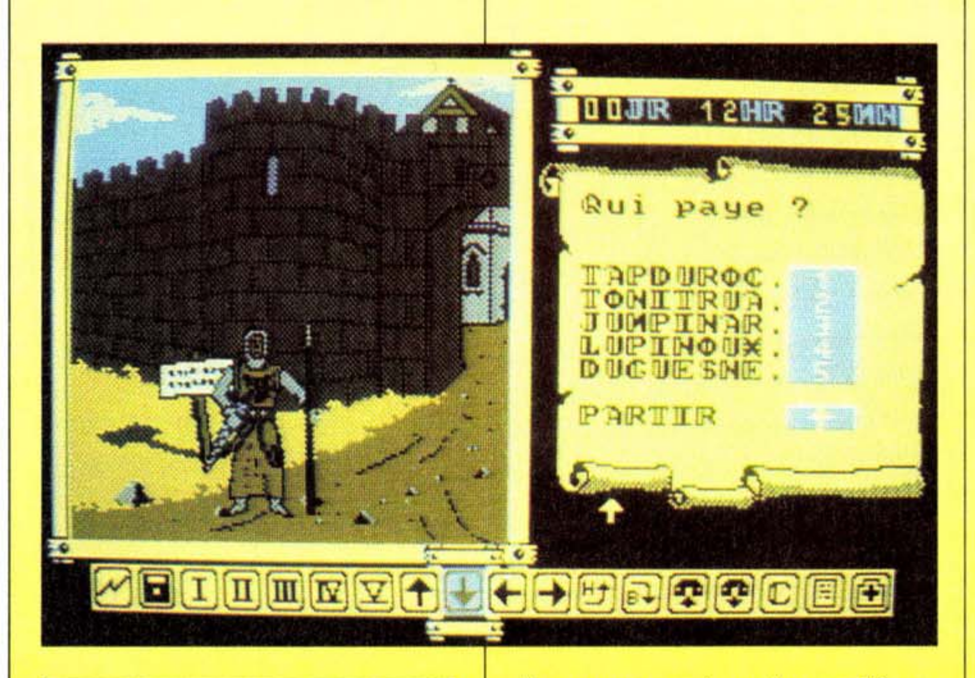
JEUX POUR MICROS

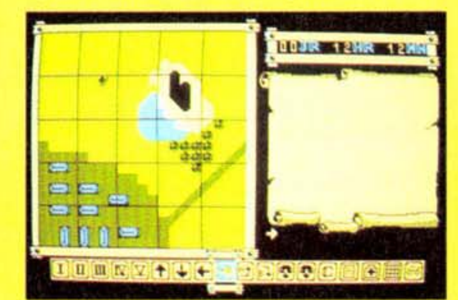
FER & FLAMME

Voici bien l'un des meilleurs jeux de rôle édités en France pour *Amstrad*. Les auteurs, Thierry et Hervé Lange, y ont mis tous les ingrédients susceptibles de captiver les plus difficiles des amateurs de jeux de rôle. Tout simplement parce que le jeu de rôle est pour eux une passion. Deux disquettes double face, trente-deux pages de règles et une approche graphique digne de la série des *Ultima* sur *Apple*, ainsi peut être résumé *F&F*.

Le scénario médiéval fantastique est dense. On y retrouve, très classiquement, la décadence d'un royaume soumis aux forces maléfiques d'un magicien, Khâal. Votre objectif est de vaincre Khâal pour sauver le royaume de Thulynte.

Avant d'aborder le terrain de 40 000 cases qui sert de support à cette aventure, il vous faudra créer une équipe de personnages. Chacun sera défini par les caractéristiques suivantes : intelligence, force, dextérité, sagesse. Selon les







points répartis entre ces différentes caractéristiques, il sera guerrier, magicien, elfe, voleur, chevalier, clerc, nain ou tinigen (1 m, 30 kg, peu courageux, mais développant une compétence particulière dans l'usage des armes à projectiles). Les points de vie, "classe d'armure", monnaie, points d'expérience et le cas échéant, sorts, participent à la grande richesse de ce jeu. Nous avons pris soin de vérifier que les caractéristiques sont bel et bien utilisées : un magicien faiblement doté en intelligence...oubliera de temps à autre ses sorts, la charge portée par un personnage entraîne une fatigue proportionnelle, etc. Près de 100 objets négociables et 500 "monstres" errants ou sédentaires viennent compléter le scénario. Dans les villes ou les lieux remarquables, la vision en plan laisse la place à des images comme dans les jeux d'aventure. Les trois villes, Dord, Kawarzim et Banur, sont à elles seules aussi grandes que certains jeux d'aventure ! (rien que Dord ne compte pas moins de 120 "lieux" !). C'est dire la taille du jeu.

La volonté affirmée par les auteurs est d'offrir aux amateurs de jeux d'aventure l'occasion de découvrir sans difficulté les jeux de rôle. Les auteurs ont réussi le plus difficile : captiver les fana de jeux de rôle et rendre le jeu totalement accessible aux grands débutants. Un grand bravo pour cet excellent jeu, et longue vie à *F&F*!

EN BREF

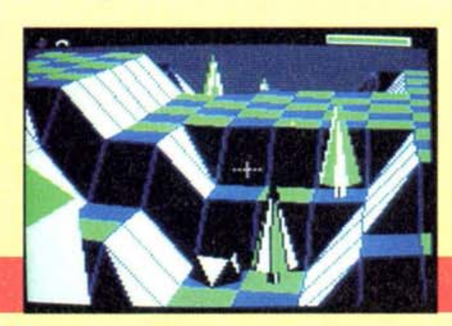
deux disquettes doubles faces pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ubi Soft. 290 F.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

SENTINEL

Un jeu étrange et plein de charme. *Sentinel* semble être le jeu de prédilection d'une civilisation venue d'ailleurs. Il intrigue, il fascine! Le jeu se déroule sur un damier à étages. Sur l'un d'entre eux a pris place...la sentinelle.

Sorte de "régisseur" de cet espace quadrillé qui est censé représenter un parc. Le jeu commence par le chargement d'un terrain. Il suffit de taper 0 000 (premier des 10 000 terrains proposés). Le programme propose alors une représentation du damier en perspective cavalière. L'appui sur n'importe quelle touche vous place sur une case quelconque du terrain. Dès lors, vous voyez le damier comme si vous étiez sur cette case !
La sentinelle et ses aides (les sentry et les méanies) ne vous feront aucun mal et ne bougeront pas tant que vous ne dépenserez pas d'énergie



et que vous n'en absorberez pas. Vous êtes dans une phase exploratoire, qui vous permettra de reconnaître le terrain. Pour vous déplacer dans le "parc", il faut que vous créiez un robot. Visez une case avec la croix du collimateur, appuyez sur R. Il vous suffit d'appuyer sur la touche Q et vous êtes "transféré" (tiens !) dans ce nouvel appareil. L'ancien est encore dans une case voisine. Vous pouvez l'absorber. Tout simplement en dirigeant vers lui votre collimateur et en appuyant sur la touche A. Tout comme peut être absorbée l'énergie des arbres ou des rochers ! Ces derniers serviront à gravir les palliers du damier. Si la sentinelle se tourne vers vous et vous voit (ou plus précisément voit le carré sur lequel vous êtes), elle absorbe peu à peu votre énergie. Mais la quantité d'énergie distribuée dans le parc devant toujours être constante, chaque point qui vous est "pompé" est immédiatement retransformé en un arbre, sur une case quelconque du terrain...
Comment voir (et donc consommer !) la sentinelle, sans être vu par elle ou l'un de ses sbires, telle est la question. Voir, c'est manger, phagocyter l'autre, lui pomper son énergie. Evidemment, la sentinelle excelle à ce jeu. Et la prendre à revers ne sera pas une mince affaire ! Vous êtes prévenu de l'approche de son regard et vous pouvez faire un saut sur le damier. Cela vous sauve, mais vous coûte, en contrepartie, trois points d'énergie. Autant dire tout de suite que les premiers instants dans le "parc" seront pour le moins pénibles ! Il faut apprendre à manier les touches S et D pour tourner la tête à gauche ou à droite et les touches "," et L pour regarder en bas et en haut.
Une fois le parc 0 000 réussi, le programme vous donne le code d'accès à l'un des 9 999 autres terrains. *Sentinel* est un jeu fascinant. N'hésitez pas à nous faire parvenir vos réflexions, nous en reparlerons dans notre prochain numéro.

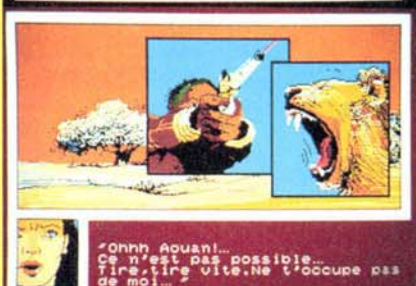
EN BREF

cassette et disquette pour Commodore 64. Edité par Firebird. Distribué par Ubi Soft. Le jeu est fourni avec une règle en français de qualité médiocre. 100 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

LES PASSAGERS DU VENT

La boîte de jeu contient, outre la disquette e le mode d'emploi, le tome 1 de la célèbre bande dessinée de François Bourgeon, *Les Passagers du vent* (éditions Glénat). Le jeu propose les plus beaux graphismes que l'on puisse imaginer, dans le style défini par la BD. L'amateur de jeu d'aventure découvrira aussi une nouvelle procédure de jeu, celle du dialogue, non plus entre lui et la machine, mais entre les personnages eux-mêmes. Le joueur est ici le gestionnaire de dialogues préétablis. Il intervient cependant pour choisir le moment où il activera les séquences de dialogues possibles. Et les personnages de rencontre ne se comportent pas de la même manière selon le moment où on les fait se parler entre eux. Ce qui traduit, ici aussi, (voir page 78) le souci qu'ont de plus en plus souvent les éditeurs de plonger les joueurs dans des univers temporisés.

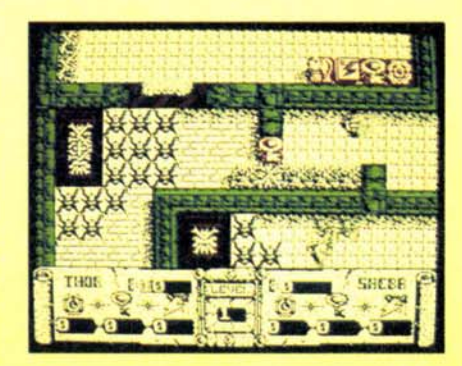




La qualité des graphismes et la procédure de dialogue sont les deux atouts des *Passagers du vent.* Le bât blesse, cependant, au niveau de la gestion du jeu. Sans cesse, le joueur doit déplacer un curseur vers une zone représentant celui des personnages qui s'exprime, puis valider, puis recommencer avec la zone de son interlocuteur. C'est rapidement pénible.
Une suite est d'ores et déjà en cours de préparation. Il y a des chances pour que la gestion des dialogues soit simplifiée. En tout cas, souhaitons-le ! Les images, quant à elles, sont toujours aussi réussies.

EN BREF

cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 et PC 1512 ; Thomson (sauf MO 5) MO 6 , TO 8, TO 9, 9+, MSX 2 (pas MSX), Atari 520 ST et 1040, IBM et clones avec carte CGA ou EGA. 299 F pour toutes machines. Edité par Infogrames.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ (les meilleurs vus à ce jour dans le style BD)
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷



DANDY

Jeu d'arcade-aventure (surtout arcade) qui se déroule dans un château vu en plan. Les monstres engluent les couloirs par rangées entières. Rarement en avons-nous vu autant! *Dandy* est réussi graphiquement et bien animé, mais n'est vraiment pas intéressant pour les amateurs de jeu de rôle ou d'aventure.

EN BREF

cassette (120 F) ou disquette (160 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Electric Dreams. Distribué par Micropool.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

ALIENS

Ce jeu à thème de science fiction, calqué sur le film du même nom, malgré ses nombreuses qualités, est réservé aux amateurs assez patients pour faire des relevés, prendre des notes, bref des joueurs très méticuleux. Les autres seront rapidement découragés.

La scène se passe dans une station spatiale que les Aliens ont envahie. Le joueur contrôle six personnages qui peuvent, tour à tour, être appelés en appuyant sur la touche correspondant à leur initiale, R pour l'adjudant Ripley, B pour l'officier Bishop. Une petite équipe qui n'est pas sans rappeler celle du feuilleton "Startrek". Une fois le personnage choisi, le joueur reçoit à l'écran exactement ce que voit le personnage. Il joue le rôle d'organisateur de l'équipe, contrôlant à distance les actions (un peu à la manière du jeu *Hacker II*, voir *J&S* n°42 page 58). A l'aide des touches flèches ou du joystick, il peut faire un panoramique de la pièce. Le collimateur de son pisto-laser est également visible. Il servira à ouvrir les portes qui ne peuvent l'être en faisant usage de la barre d'espace, ainsi qu'à "zapper" (voir édition 89 du Petit Larousse, peut-être...) les fameux Aliens.

Le plan de la station est fourni avec la notice de jeu (en français). Malheureusement, les concepteurs du jeu n'ont pas indiqué les directions. Ainsi, au moment de franchir une porte, le joueur ne sait jamais quelle direction il adopte ! Cet oubli sanctionne lourdement les joueurs qui préfèrent avancer au jugé. Car, il va de soi que, sans tout noter, le joueur est très rapidement perdu. Doté d'inconstestables qualités, *Aliens*, a cependant peu de chances de devenir un best-seller.



EN BREF

cassette (120 F) ou disquette (160 F) pour Amstrad, Spectrum et Commodore 64. Edité par Electric Dreams (G-B). Distribué par Activision.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

MAJOR MOTION



Sur la musique de "Mission Impossible" (excellent feuilleton télé !), on voit une route vue en plan. Comme dans "K 2000" (autre feuilleton !), on voit un véhicule sortir de l'arrière d'un camion et prendre la route. Il s'agit de la voiture d'un justicier. Vous, bien sûr ! Votre mission consiste "à nettoyer la route de ces ennemis de la liberté" que sont les rebelles...Vous disposez d'un turbo-propulseur (c'est bien le moins), de "répulseurs" pour mettre à distance les voitures ennemies, d'une nappe d'huile, d'écrans de fumée et de missiles (Tiens ? Mais où est le laser ?)

Les magnifiques graphismes de l'*Atari* sont mis à contribution pour rendre agréable un jeu réussi, mais sans grand intérêt sur le plan stratégique.

EN BREF

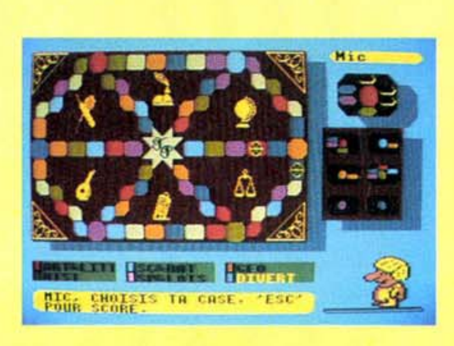
disquette pour Atari 520 ST et 1040. Edité par France Image Logiciel. 180 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

TRIVIAL PURSUIT

Cette version micro et "officielle" du célèbre *Trivial Pursuit*, mondialement connu, n'apporte rien de plus au jeu en boîte. Elle est même inférieure, puisque le le programme propose 3 000 questions (identiques à celles que l'on trouve sur les cartes) au lieu des 6 000 du jeu en boîte ! La place existerait sur la disquette pour en rajouter 3 000 autres. Ainsi, une disquette avec les 6 000 questions que compte le jeu pourrait être commercialisée dans le courant de l'année.

En contrepartie, il faut signaler l'existence de questions sonores ou visuelles, originales. Les amateurs de jeux micro seront étonnés de la qualité de la gestion sur écran. Le plus souvent, la transition de la table à l'écran ne se fait pas sans douleur. Ce n'est pas le cas ici. On peut pratiquer le jeu de 2 à 6 (ou s'entraîner en solitaire). Le jeu des questions est simple : le programme pose une question. Le joueur répond verbalement devant ses concurrents, les autres joueurs. A la suite de quoi le programme demande si le joueur a oui ou non bien répondu. Il suffit alors de répondre. Le jeu est entièrement géré au joystick : lancement du dé (ici un lanceur de fléchette), déplacement du pion du joueur à choisir parmi les options possibles et confirmation de la qualité de la réponse.

Le programme comporte une routine de saisie de nouvelles questions. Le joueur peut donc créer ses propres questions pour piéger ses amis. Un bon point. Une bonne réalisation.



EN BREF

cassette ou disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128; Edité par Domark et Horn Abbot. Distribué par Ubi Soft. 149 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

STRYFE

Jeu d'arcade-aventure dans un univers médiéval fantastique, peuplé de gnomes, de kobolds et de trolls. *Stryfe* entraîne le joueur (plutôt jeune) à la découverte du repaire des démons, dirigés par le Grand sorcier Morvelinh. Le but du jeu est de libérer les gnomes des forces du mal.



Le jeu se présente sous la forme d'un labyrinthe composé de salles ou d'espaces délimités par des paysages, vus en plan, dans lequel le joueur conduit le personnage le représentant. Clefs d'or, d'argent, coffres, jambons et potions, sont les objets à collecter (en passant dessus) pour parvenir au but.

Un jeu accessible, pouvant être pratiqué à deux, l'un après l'autre (comme au flipper), s'adressant à la tranche d'âge la plus jeune.

EN BREF

cassette ou disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ere Informatique. 120 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

1001 BC A mediterranean Odyssey

Mais si, mais si, il s'agit d'un jeu en français ! Evidemment, il faut vendre en Angleterre, alors...bref.

Vous êtes Ulysse et, comme le veut Homère, vous cherchez à rejoindre Ithaque, votre île natale. La partie droite de l'écran est réservée à la navigation. A l'aide des touches flèches vous déplacez votre navire. Les escales possibles sont marquées par des points noirs. Le temps du jeu est compté à raison d'un jour par pixel de déplacement. Une rose des vents indique les directions qu'il est possible de suivre compte tenu du vent dominant. Toujours dans la partie haute, mais à gauche cette fois, s'affiche une vue de l'endroit où vous vous trouvez.

Jusque-là, c'est classique. Ce qui l'est moins, c'est l'apparition des personnages qui vous accompagnent. Le visage de chacun d'eux apparaît dans des cases. Il est alors possible de les faire agir, prendre ou regarder des objets notamment, ou encore se déplacer. Par exemple, en tapant Polites Est. Le programme affiche l'action et Polites part vers l'est, mais en contrepartie devient incontrôlable !

Les actions les plus courantes sont saisies au clavier par leur initiale, mais il est tout aussi possible d'utiliser la formule classique dans le jeu d'aventure qui consiste à taper un verbe suivi d'un nom. Selon que les mots utilisés sont ou non reconnus, il n'apparaissent pas sous la même couleur. Astucieux !



Les ports abordés constituent autant d'épisodes de cette aventure. Les personnages de rencontre ainsi que les compagnons de route d'Ulysse ont un comportement bien défini et vivent indépendamment de vous. Ils peuvent rapidement mourir de faim si vous ne trouvez pas de quoi les nourrir.

Nous ne dirons pas nous être follement amusés avec cette odyssée, mais l'idée est bonne. Les actions des personnages sont, malgré tout, trop limitées à notre goût.

EN BREF

cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ere Informatique. 220 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

SCOTT WINDER REPORTER

La première scène de ce jeu d'aventure commence dans une rédaction. Un tirage aléatoire vous confie un thème de reportage dans le monde. Par exemple, "Crime en Afrique" ou "Economie en Europe". L'ordre "Carte" affiche la carte du monde et le joueur choisit l'une des villes du continent désigné. Il faut choisir un "moyen de transport typique". Si on le connaît, on le tape, sinon on fait appel à une demande de renseignements qui fournit l'anagramme dudit moyen de transport. A Londres, c'est...BOTUSAU. Puis on doit taper le nom du sujet de l'article : Economie ! Si on est dans la ville où le sujet peut être traité, tout va bien , sinon, il faut retourner à la rédaction...



L'article à "rédiger" apparaît : il s'agit de remettre les mots le composant dans le bon ordre, en les permutant deux à deux. Par exemple : MINES, DES, LA, EST, TOUTES, DESERTES, ENERGIES, A CAUSE, MONDIALE DE, NOUVELLES, SONT, PRODUCTION, ARRETEE, LES, CHARBON.

Alors ? Passionnant le métier de journaliste ! Non, décidément pas sous cette forme !
EN BREF

EN BREF

cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ere informatique. 220 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

HAWAII

Un humour parfois assez décapant, un traité style BD et des actions pas toujours évidentes à découvrir, ainsi peut-on résumer *Hawaii*, le dernier jeu édité par Excalibur.



Dans ce jeu d'aventure monochrome, vous devez vous identifier à un employé de bureau vraiment situé au bas de l'échelle de l'emploi et qui n'a d'autre désir que de partir le plus loin possible, quels qu'en soient les moyens. Ne restez pas bloqué (comme nous) sur la première image : votre patron vous dit de "bosser", faites ce qu'il dit, bossez (il suffit de taper le mot). Sans quoi vous vous faites incendier indéfiniment.

Le jeu est amusant et inaugure peut-être un nouveau style de productions micro : des programmes rapidement réalisés où le joueur participe au délire des créateurs, qui manifestement ont dû bien s'amuser ! Dans le même esprit, nous aimerions rencontrer un jeu où se côtoient les personnages et les héros de tous les jeux d'aventure connus, un grand cocktail pour fana. Cependant, le prix nous semble un peu élevé pour ce type de production à consommer rapidement.

EN BREF

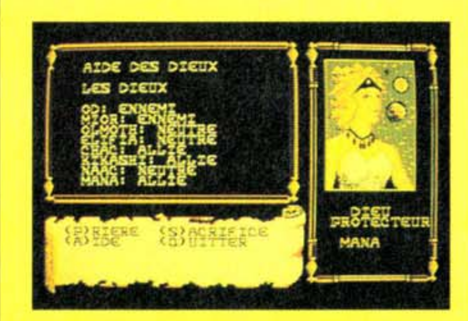
cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Excalibur. 199 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

ETHNOS

Dans l'esprit du célèbre *Jeu du Royaume* (qui consiste à gérer un état), *Ethnos* apporte des éléments nouveaux et appréciables. Le jeu commence par le choix d'un milieu de vie pour votre civilisation, les Ethnos : jungle, forêt, rivages de l'océan, steppe ou lande. Le second critère de base est le type de pouvoir (monarchie ou Conseil des sages). Le jeu se déroule ensuite par tours de jeu, toujours identiques du point de vue de la structure.

Le programme gère la civilisation des Amstrides avec laquelle vous devez finalement vous fédérer. La fédération étant le but final du jeu.

Mais le problème pour y parvenir est le suivant : les deux sociétés sont en compétition. Les sources de conflits sont nombreuses et il semble



même que ces conflits soient profitables à l'une comme à l'autre (une économie de guerre peut effectivement profiter à une société par ailleurs fragile). Or la fédération exige que les deux sociétés soient proches l'une de l'autre du point de vue du développement et en paix (moins d'une guerre tous les soixante-dix ans, dit la règle). Le type de développement et l'objectif final sont partiellement en contradiction !

Le fin du fin est même de créer une fédération avec les Amstrides quand ils sont forts et développés. A quoi bon d'ailleurs se fédérer avec un état faible ? Un premier menu offre trois types d'intervention : politique intérieure, politique extérieure et aide des dieux. Deux tableaux, "rapport des espions" et état du pays, servent de source d'information et de comparaison entre les deux nations.

Si l'on choisit "politique intérieure", un nouveau menu apparaît. Il s'agit de prendre l'une des décisions suivantes, renforçant l'activité dans le domaine choisi : économie, autorité, culture, militarisation ou sédentarisation. En politique extérieure, trois points sont au menu pour l'instant : guerre économique, idéologique ou d'annexion. Rapidement, on s'aperçoit que le tableau des options de chaque menu évolue avec l'état de son système social. Ainsi, en politique intérieure, le changement d'activité principale, le changement de type de pouvoir et même l'urbanisation n'apparaîtront qu'après avoir franchi un certain nombre d'étapes. De même, en politique extérieure, la subversion, les traités de coopération et les possibilités de fédération ne feront leur apparition qu'après avoir acquis un développement suffisant.

Le joueur a du mal au début à prendre en compte tous ces paramètres. Tout va à une vitesse hallucinante. Chaque tour de jeu renvoie dix ans plus tard ! Les émeutes, les disettes apparaissent, passent, disparaissent et les siècles s'écoulent. Les débuts sont durs et décevants, votre société stagne lamentablement pendant que les Amstrides décollent.

Ethnos est un beau jeu, apparemment simple et très rapide de prime abord, mais qui cache en fait de nombreuses finesses. Sans doute aurait-il été plus rassurant pour les joueurs de mieux comprendre les décisions du programme, en affichant quelques commentaires par exemple. Mais nous avons apprécié. La société CHIP, plutôt tournée vers les jeux d'arcade jusqu'à présent, fait ici son entrée dans les jeux de simulation.

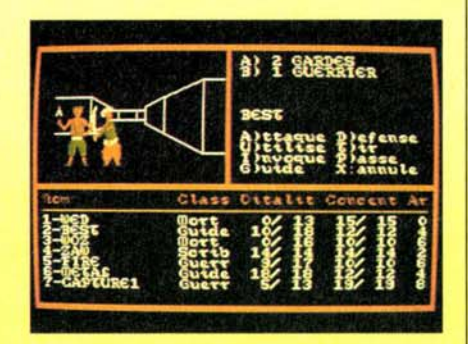
EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Chip. 220 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LES TEMPLIERS D'ORVEN

Avec ce nouveau jeu de rôle, les possesseurs d'*Amstrad* disposent désormais d'un jeu de la qualité de *Sorcellerie*, édité il y a quelques années pour *Apple*. Vous dire la quantité d'informations qu'il vous sera nécessaire de gérer sur un tel jeu revient à définir, une nouvelle fois, ce qu'est un jeu de rôle ! Rappelons brièvement les principales étapes qui jalonnnent le jeu. D'abord, il vous faut constituer une équipe de un à sept aventuriers (parmi huit).

Guide, guerrier, templier et scribe sont les qualifications de vos personnages. Chacun d'eux peut être examiné pour en connaître les caractéristiques (vitalité, concentration, âge, niveau, quotient intellectuel, observation, mysticisme, agilité, adresse, classe d'armure, or et expé-



rience). Il faudra ensuite les équiper, c'est-à-dire leur choisir des armes, des armures et des sortilèges. Les pièces d'or doivent être investies à bon escient.

Quatre expéditions sont au programme, comme autant de scénarios : la Citadelle de Madonas, les Cavernes de Xand, les Gardiens du Savoir et l'Ultime Donjon. Comme dans *Sorcellerie*, le terrain est représenté au trait, en perspective.

L'équipe de personnages est déplacée tout entière à l'aide des touches flèches. Lors d'une rencontre (par exemple, deux sorciers et cinq "sauvages"), vous devrez choisir entre l'attaque, l'utilisation d'un objet, l'invocation, le tir et la défense, pour chacun des personnages.

Les personnages sont très joliment représentés en couleurs sur le décor. Le programme affiche ensuite les différentes séquences du combat en mode texte et annonce les points de vie perdus par les protagonistes.

Bien que donnant un certaine impression de déjà-vu pour les vieux habitués des jeux de rôle sur micro, *les Templiers d'Orven* seront une découverte formidablement appréciée par tous les joueurs ayant récemment acquis un micro-ordinateur (et notamment un *Amstrad*). Une bonne initiative donc, malgré la structure extrêment classique du jeu proposé.

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Loriciels. 160 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

JEUX DE CARTES - OTHELLO

Excellente disquette de jeux pour les possesseurs d'*Atari ST*. Un Othello, grand classique du jeu sur ordinateur, paramétrable à souhait (début de partie, rapidité de réflexion, niveau, etc) et une série de jeux de cartes : black-jack, Cribbage, poker, le Solitaire et une réussite. Le fascicule de règles expose de manière claire et concise ces différents jeux et fournit la traduction des termes anglais qui apparaissent à l'écran. Très agréablement présenté, cette disquette mérite de faire partie de votre ludothèque.

Contrairement à ce qu'affiche votre écran après avoir appelé les jeux de cartes, il n'est pas nécessaire de disposer d'une carte "80 colonnes" pour les pratiquer (le mode d'emploi fournit les conseils pour y accéder).



EN BREF

disquette pour Atari 520 ST et 1040. Edité par France Image Logiciel. 160 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

SHANGHAI

Cent-huit tuiles, douze dragons, seize vents, quatre saisons et quatre fleurs...Nous sommes bien dans l'univers du mah-jong, mais, cette fois, les tuiles (qui ne sont jamais que de petites cartes à jouer un peu épaisses !) sont à l'écran et pro-



fitent de la définition de l'*IBM* (ou de l'un de ses cousins). Mais, attention ! Le jeu proposé n'est pas le mah-jong , mais... le *Shanghai, "une toute nouvelle variante"* du mah-jong importée par Activision, éditeur du jeu. Nous ne connaissons pas ce jeu et, sans doute, ne plonge-t-il pas ses racines loin dans le temps!

Ici, les tuiles sont empilées de manière à former un volume ressemblant à une pyramide. Le jeu consiste à retirer, par paires de même hauteur, le plus possible de tuiles libres. Le joystick permet de les sélectionner et de les retirer. Le jeu se pratique à deux ou en solitaire, le plus souvent. Une version spéciale permet de pratiquer le jeu à un nombre quelconque de joueurs (pratiquement jusqu'à six). Il s'agit finalement d'un jeu tactique, où chaque joueur doit surtout faire attention à ne pas découvrir des tuiles pouvant profiter trop rapidement à son adversaire.

Le jeu est amusant, simple, assez rapide et graphiquement réussi. On est cependant un peu frustré de ne pouvoir pratiquer le mah-jong avec un aussi joli matériel de base. On attend !

EN BREF

disquette pour IBM PC (ou compatibles) disposant de 256 Ko et d'une carte graphique, Commodore 64/128. Edité par Activision. 215 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

FAIAL, Chevalier du Levant

Vous recueillez les dernières paroles du dernier des chevaliers du Levant. Vous reprenez le flambeau d'une lutte immémoriale contre les "sorciers du chaos". Le jeu se déroule exactement comme dans un "*livre dont vous êtes le héros*", mais en offrant une gestion évidemment bien meilleure (heureusement!).





Votre personnage est défini par des points en vigueur, intelligence, sagesse, adresse, santé, beauté et magnétisme. Il dispose aussi de pièces d'or et de points de vie. La combinaison de ces caractéristiques détermine des aptitudes, exprimées en pourcentage, à réussir une action. Les actions ainsi retenues sont : grimper, marchander, convaincre, chercher, résister, envoûter, esquiver et ouvrir. Le fait de réussir une action augmente de 5 le pourcentage de réussir la fois suivante. A l'inverse, l'échec est sanctionné par une pénalité.
Pour jouer, il suffit de lire un court texte décrivant une situation, puis de choisir l'une des options proposées. Tout cela est classique. Ce qui l'est moins, c'est la possibilité de combattre soit au service du roi, d'un mage ou d'un baron. Et ainsi de vivre trois aventures complètement différentes. On ne peut certes pas attendre des jeux à options une aussi grande richesse que dans les jeux d'aventure classiques, mais celui-ci se laisse jouer agréablement, comme on pratique un livre-jeu d'aventure. Signalons que la version du jeu sur *Apple* est plus riche en graphismes.

EN BREF

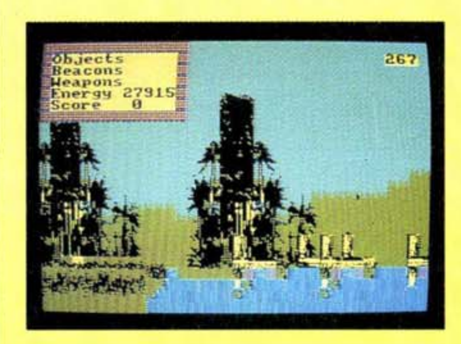
disquette pour Apple et Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Excalibur. 199 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
graphisme : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

EXPLORER

Magnifique...mais quasi inutilisable ! Ainsi peut-on résumer cet étonnant programme. Le jeu se déroule dans un premier temps à la surface d'une planète (vue d'un satellite) et se présente à la manière de la série *Ultima* (cases carrées contenant végétation, villes, lacs, etc).

A tout moment, le joueur peut se poser et commencer à explorer en vue directe, en regardant tout autour de lui sur 360 degrés.

Le joueur est dans une jungle parsemée de temples étranges et de villages. C'est très beau, vraiment prenant. Mais le joueur sera d'autant plus déçu qu'en lisant la règle (tant en anglais qu'en français), il ne saura pas vraiment ce qu'il doit faire, ni quel objectif il doit atteindre!



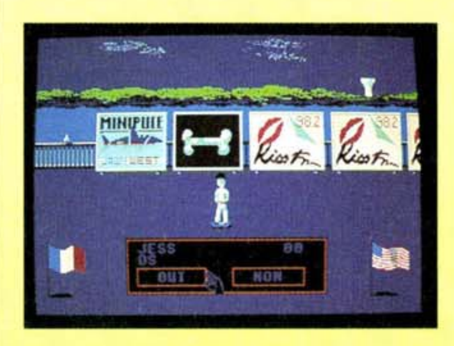
Toutes les touches de fonction ne sont sans doute pas répertoriées dans la règle. Aussi le jeu se limite-t-il à une magnifique mais inutile dérive, ponctuée tout au plus par la rencontre avec quelques simili hiboux qu'il s'agit d'abattre. En revanche, les amateurs de programmation et les éditeurs apprécieront la remarquable qualité de l' "outil" informatique qui gère *Explorer*.

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Distribué par Micropool. 160 F.
accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

SMART COOKIE

Vous allez reconnaître le jeu qui se cache derrière une astucieuse présentation : un petit personnage en skateboard est guidé, vers la droite ou la gauche, par le joueur. Derrière le patineur défilent des panneaux publicitaires, au-delà desquels on distingue des paysages et un grand pont suspendu. Si vous arrêtez le personnage devant un panneau et si vous cliquez, l'affiche laisse la place à un objet accompagné de son nom dans la langue étrangère choisie (anglais, allemand). Vous devez dire oui ou non. Oui, si vous vous sentez capable de désigner le panneau publicitaire derrière lequel se cache le même objet. Non, dans le cas contraire. C'est alors votre adversaire qui prend la souris et joue à son tour.



Memory ! Bien sûr. Le grand classique des jeux de mémoire trouve ici une adaptation efficace, qui s'agrémente d'un éditeur permettant de créer soi-même des listes de mots associés à des dessins choisis parmi une longue liste.

EN BREF

disquette pour Atari ST 520 et 1040. Edité par Minipuce, 120F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

ARRAKIS.

PROGRAMME EN BASIC

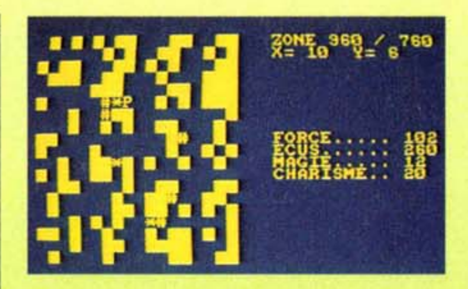
Un jeu de rôle (presque), sur un terrain illimité (vraiment). Voilà ce que nous vous proposons en deux colonnes de programme ! Ne résistez pas à l'appel de l'aventure : lancez-vous dans le dédale des ruelles torrides d'Arrakis à la recherche de nouveaux pouvoirs. Mais attention aux mauvaises rencontres !

type de jeu : Arrakis est un mini-jeu de rôle mettant en scène un personnage à trois caractéristiques : points de force, de magie et de charisme. Vous devrez rassembler 400 écus avant d'atteindre votre but. Le terrain est illimité, mais non aléatoire. Vous devrez découvrir vous-même la position des éléments essentiels à votre survie : les fontaines, les armuriers, et les magiciens, ainsi que les lieux où les habitants ont l'habitude de cacher leurs écus...
Aussi loin que vous alliez, lors de votre retour, vous retrouverez le terrain inchangé. Peu à peu, il vous deviendra familier. La procédure de création du terrain, véritable utilitaire de jeu, a été mise en valeur dans le listing par un aplat jaune. Elle vous permettra de créer vos propres jeux. Arrakis est paramétrable et permet ainsi de jouer indéfiniment !

scénario : Zeugme, l'un des mages d'Arrakis, vous a fixé un rendez-vous pour vous vendre un grimoire vous accordant plusieurs pouvoirs. Votre but est d'atteindre la zone de rendez-vous et d'aller sur la case X=10, Y=10. Vous devez en outre vous y trouver seul, c'est-à-dire sans qu'un seul résident soit près de vous !
Votre quête serait relativement aisée si le climat n'était tropical (vos forces s'épuisent vite) et si les habitants n'étaient pas à la fois naïfs, irritants et un tantinet voleurs, voire dangereux...

matériel : un micro-ordinateur disposant d'au moins 15,5 Ko de mémoire vive. Le programme est en "mode texte" et donc très aisément adaptable à toutes les machines (voir le chapitre "programmation", qui commente le listing et la table d'équivalence). Le listing proposé a été programmé sur Amstrad et peut, en conséquence, être reproduit tel quel pour les micros de cette marque (464, 664 et 6128).

déroulement du programme : après le RUN fatidique, l'écran affiche le numéro de la zone où vous devez vous rendre et les valeurs en X et Y où se situe précisément le rendez-vous (X=10, Y=10).



Votre personnage (P) doit parvenir avec 400 écus en zone 760, en position X = 10, Y = 10. Il lui faudra utiliser des points de magie (*) pour faire face aux autochtones (#).

Pendant six à huit secondes, la zone de départ se construit puis s'affiche. Celle-ci comporte 400 cases (20 × 20). On distingue les rues (sombres) des bâtiments (en clair).
A la suite d'une action quelconque au clavier, le programme affiche le numéro de la zone où se trouve votre personnage (représenté par un P), le numéro de la zone où vous devez vous rendre ainsi que les caractéristiques du personnage et les valeurs en X et Y dans la zone considérée.

le personnage : trois caractéristiques le définissent : ses points de force, ses points de magie et ses points de charisme. Ces caractéristiques lui permettent de survivre, d'échapper à l'emprise des habitants et de collecter des écus. Votre personnage meurt si ses points de force tombent à zéro. Il en a 100 en début de partie et en perd un par mouvement.
Actions et événements : les touches qui vous permettent de jouer sont : A, Z, K, L, C, M et P.
Attention! Le clavier de votre micro doit être en mode "majuscule".

• Les déplacements : les touches A et Z permettent de déplacer verticalement votre personnage (A vers le haut, Z vers le bas) et les touches K et L, horizontalement (K vers la gauche, L vers la droite). Tout obstacle (bâtiment ou habitant) empêche le déplacement.

• Changement de zone : il suffit de faire progresser votre personnage jusqu'à une case de bordure. S'il sort par le nord, il réapparaîtra au sud de la zone suivante. Un délai de quelques secondes est nécessaire à la construction de la nouvelle zone. Pendant ce temps le mot "transit" apparaît.

• Les lieux : hormis les rues et les maisons (visibles), vous découvrirez des fontaines, des armuriers, des lieux où l'on découvre des écus et des magiciens. Rien ne les indique sur le terrain. A vous de les trouver et d'apprendre à reconnaître les lieux qui les abritent. Précisons qu'un joueur expérimenté "lit" chaque zone avec facilité et peut indiquer sans erreur où sont les fontaines, les armuriers, les magiciens et les écus :
- les fontaines vous permettent de vous réapprovisionner en eau et de regagner des points de force, sans toutefois dépasser 100.
- les armuriers vous vendent un philtre qui accroît vos points de charisme, mais en contrepartie évidemment, cela vous coûtera un certain nombre d'écus.
Attention ! Les armuriers d'Arrakis ne vous laissent pas le choix : si vous passez devant chez eux, ils vous vendront automatiquement un philtre !
- les magiciens : ils sont encore plus rares que les "points argent" et les armuriers, mais vous prodigueront tous les soins nécessaires à votre survie, notamment avec des points de force.
- les écus : les habitants d'Arrakis ont l'habitude de déposer leur argent dans certaines zones. Vous les découvrirez en surveillant votre pactole à mesure de vos déplacements. Ainsi comprendrez-vous où l'argent est systématiquement caché.
La présence d'une fontaine, d'un armurier ou d'un magicien est signalée par le programme, par affichage du mot concerné. En revanche, la collecte d'écus par votre personnage n'est visible que par augmentation de votre pécule.
Attention! Pour profiter d'une fontaine, trouver des écus, rencontrer un armurier ou un magicien, il faut impérativement être seul ! C'est-à-dire ne pas être au contact des habitants.

• Les actions : outre les touches A-Z et K-L, pour les déplacements, vous disposez des touches C, P et M, qui correspondent à des pouvoirs de différente nature :
- la touche C (pour Charisme) immobilise vos adversaires. Par exemple, vous taperez C, puis A. Votre personnage se déplacera alors vers le nord (haut de l'écran) sans être suivi par les Arrakiens. Vos points de charisme diminueront à chaque utilisation.

- la touche M (pour Magie) dépose sur le terrain un violent répulsif que ne peuvent franchir vos adversaires. Cette action est visible sur le terrain sous forme d'une étoile. Vos points de magie diminuent à chaque usage. Ils pourront servir à d'autres usages (notamment pour faire...apparaître des magiciens, mais "chut" ! C'est à vous de faire ces découvertes.)

- la touche P est d'une grande puissance mais consomme des points de force, de l'argent, du charisme et de la magie ! C'est la ruine ! En contrepartie elle modifie le terrain autour de vous et vous permet, le cas échéant, de vous délivrer d'un blocage. Dans tous les cas où, pour une raison ou une autre, votre personnage est bloqué, utlisez la touche P.

Les touches C, M ou P sont à utiliser avant un déplacement et ne prennent effet qu'au cours du déplacement suivant.

• Les rencontres : les habitants d'Arrakis sont représentés par des signes # (à vous de les représenter autrement !). Ils apparaissent lors de vos premiers mouvements et tentent non seulement de vous gêner dans vos déplacements, mais aussi, s'ils le peuvent, de vous coincer, pour vous rançonner. Vous serez en effet obligé d'utiliser la touche P pour en être délivré. Certains d'entre eux ont la capacité d'être invisibles pendant un temps, contournez-les.

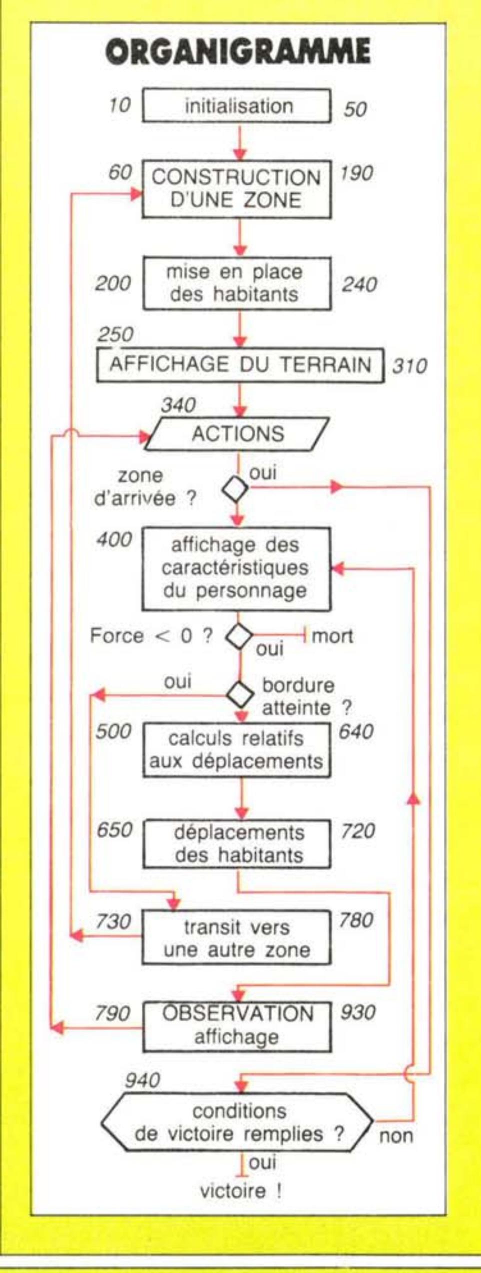
Dans presque tous les cas, il est possible de ne pas gaspiller ses points de magie ou de charisme. Le blocage est assez rare, compte tenu du mode de déplacement des autochtones.

LISTE DES VARIABLES.

A calcul du sinus d'une valeur I du terrain
A$ la valeur A est transformée en chaîne de caractères
AR nombre d'écus du joueur
A(X,Y) valeur de la case de coordonnées X et Y
C valeur numérique relative au contenu de A
**C$** extraction d'un signe numérique dans A$
D,I,J,V,W variables de boucles FOR...NEXT
DX, DY distances horizontale et verticale entre le personnage et un habitant
E valeur de la zone de départ (E=350)
F sauvegarde de la valeur E
G variable test pour créer des couloirs verticaux
M variable test d'usage de la magie par la touche M
N numéro d'une case dans une zone (construction)
NM nombre d'habitants apparaissant dans une zone
PC points de charisme du personnage
PF points de force du personnage
PM points de magie du personnage
S somme des valeurs des cases entourant le personnage
X valeur horizontale d'une position
XP valeur de la position horizontale du personnage
X(I) valeur de la position horizontale d'un résident
XQ valeur de sauvegarde de XP
Y valeur verticale d'une position
YP valeur de la position verticale du personnage
Y(I) valeur de la position verticale d'un résident
YQ valeur de sauvegarde de YP

PROGRAMMATION PAS A PAS...

10-50, initialisation : des valeurs sont affectées à certaines variables, les DIM définissent des réserves de mémoire pour les variables indicées (celles qui sont suivies de parenthèses).
Dans notre programme le tirage aléatoire de la ligne 20 doit donner un résultat entre 50 et 148. Votre zone de destination variera de 500 à 1480. Rien ne vous empêche de modifier ces valeurs.
60-190, calcul du terrain : le principe de calcul du terrain est l'affichage graphique de valeurs numériques calculées à partir de sinus. Il faut 80 valeurs comprenant 5 chiffres pour couvrir les 400 cases du terrain. La ligne 180 permet une transposition en coordonnées cartésiennes, chaque case étant alors définie par une valeur de X et Y. La valeur de la case , A(X,Y) ou V(N) est ramenée à 1 ou 0, selon qu'elle est inférieure ou supérieure à 5 (voir ligne 160 IF C<5...). Essayez C<4, par exemple.
200-240, mise en place des habitants dans la zone nouvellement construite : au lieu de les représenter par un #, les amateurs d'Amstrad choisiront de préférence CHR$(249). Le PRINT "#" étant remplacé par PRINT CHR$(249).
260-310, affichage : selon que A(X,Y) vaut 1 ou 0, il y a affichage d'un signe représentant un bâtiment ou affichage d'un espace. Le CHR$(143) représente (en basic Amstrad), le signe "carré plein". Si vous ne le possédez pas, remplacez-le par un PRINT "O" ou un PRINT "X".
320-640, gestion des actions et des variables définissant votre personnage : en ligne 340, saisie de la touche appuyée. Le D$=INKEY$ est un mode de saisie directe (sans appui sur RETURN). Sur toutes les machines, il peut être remplacé par INPUT D$.
650-720, déplacements des résidents : quatre lignes conduisent les résidents (670 à 700). Elles sont longues et d'apparence complexe. On peut lire 670 comme suit : "SI la distance horizontale entre le personnage et un habitant J est inférieure ou égale à zéro ET qu'il en va de même verticalement ET que la case située en diagonale à droite et au-dessus de l'habitant vaut zéro (vide) ALORS donne la valeur 0 à la case où se trouve l'habitant, affiche un espace à cet endroit, change la position de l'habitant en ajoutant 1 en X et en Y, donne la valeur 9 à la nouvelle case où il se trouve et affiche un signe # à cet endroit".
730-780, changement de la valeur de la zone et protection des bordures : les valeurs peuvent être changées. Vous pouvez parfaitement taper E=E+245 si vous le désirez. Pour que le terrain conserve sa cohérence, il suffira de taper E=E-245 si le changement de zone se fait dans la direction opposée.
790-930, observation. Ne lisez pas ce qui suit si vous désirez découvrir vous-même les secrets du jeu. Le programme fait la somme des valeurs des cases entourant le personnage. Si la somme est supérieure à 8, c'est qu'un habitant est près de vous. En conséquence, vous ne trouverez rien. Si la valeur est 5, 6 ou 7, vous découvrirez respectivement une fontaine, un armurier ou un magicien. Le fait d'utiliser la magie modifie la valeur de la case où elle s'exerce...Ainsi, avec un peu de pratique, pourrez-vous faire apparaître armuriers et magiciens !
940-960, routine de victoire : elle est lancée de tour en tour à partir de la ligne 350, dès que vous êtes dans la zone de rendez-vous. Alors, si vous n'êtes pas au contact d'un habitant, si vous avez au moins 400 écus et si vous êtes en X=10 et Y=10, vous avez gagné ! Bon courage.



PROGRAMME EN BASIC

```
10 CLS : XP=10 : YP=10 : E=350
20 FJ=INT(RND(1)*99)+50 : FJ=FJ*10
30 DIM V(400),A(30,30): PF=100: NM=
5
40 DIM X(20),Y(20)
50 PM=5 : PC=5 : AR=100
60 REM ---<CALCUL TERRAIN>------
70 PRINT"RENDEZ-VOUS EN ZONE "FJ" E
N X10/Y10"
80 N=0 :FOR I = E TO E+79
90 LOCATE 23,5 : PRINT"400"
100 A=SIN(I)*1000000
110 A=ABS(INT(A)): A$=STR$(A)
120 FOR D= 2 TO 6
130 C$=MID$(A$,D,1) : C=VAL(C$)
140 IF G=0 THEN G=1 : C=9
150 N=N+1
160 IF C<5 THEN V(N)=1: GOTO 180
170 V(N)=0
180 Y=INT(N/20):X=N-(Y*20):A(X,Y)=V
(N)
190 NEXT D : G=0: LOCATE 22,4 : PRI
NT N : NEXT I
200 FOR J=1 TO NM STEP 1
210 X(J)=INT(RND(1)*10)+5
220 Y(J)=INT(RND(1)*10)+5
230 A(X(J),Y(J))=9
240 NEXT J
250 REM---<AFFICHAGE>---------
260 CLS:FOR Y = 1 TO 20
270 FOR X = 1 TO 20
280 IF A(X,Y)=1 THEN LOCATE X,Y :PR
INT CHR$(143): GOTO 300
290 IF A(X,Y)=0 THEN LOCATE X,Y : P
RINT" "
300 NEXT X :PRINT: NEXT Y
310 LOCATE 23,1 : PRINT"ZONE"E"/"FJ
320 REM---<ACTIONS>---------
330 LOCATE XP,YP : PRINT"P"
340 D$=INKEY$ : IF D$="" THEN 340
350 IF E=FJ THEN 940
360 IF PF<0 THEN PF=0
370 IF AR<0 THEN AR=0
380 IF PM<0 THEN PM=0
390 IF PC<0 THEN PC=0
400 LOCATE 23,9 : PRINT"FORCE....."
PF
410 LOCATE 23,10: PRINT"ECUS......"
AR
420 LOCATE 23,11: PRINT"MAGIE....."
PM
430 LOCATE 23,12: PRINT"CHARISME.."
PC
440 PF=PF-1 : LOCATE 23,9 : PRINT"F
ORCE.....";PF
450 IF PF<0 THEN LOCATE 23,6: PRINT
"VOUS ETES MORT":END
460 LOCATE 23,7 : PRINT"
   "
470 IF XP=1 OR YP=1 OR XP=20 OR YP=
20 THEN 740
480 XQ=XP : YQ=YP : F=E
490 A(XP,YP)=0:LOCATE XP,YP:PRINT"
"
500 IF D$="A" AND A(XP,YP-1)=0 THEN
 580
510 IF D$="Z" AND A(XP,YP+1)=0 THEN
 590
520 IF D$="K" AND A(XP-1,YP)=0 THEN
 600
530 IF D$="L" AND A(XP+1,YP)=0 THEN
 610
540 IF D$="M" AND PM>0 THEN M=1 : P
M=PM-1
550 IF D$="C" AND PC>0 THEN C=1 : P
C=PC-1
560 IF D$="P" THEN A(XP-1,YP)=0 : A
(XP+1,YP)=0 : A(XP,YP-1)=0 : A(XP,Y
P+1)=0 : AR=AR-INT(RND(1)*10+15) :
PF=PF-5 : PC=PC-10 : PM=PM-1
570 LOCATE 1,22 : XP=XQ : YP=YQ : L
OCATE XP,YP : PRINT"P" :GOTO 340
580 YP=YP-1 : GOTO 620
590 YP=YP+1 : GOTO 620
600 XP=XP-1 : GOTO 620
610 XP=XP+1
620 A(XP,YP)=2 : LOCATE XP,YP : PRI
NT"P"
630 IF M=1 THEN M=0 : LOCATE XQ,YQ
: PRINT"*" : A(XQ,YQ)=0.5
640 IF C=1 THEN C=0 : GOTO 720
650 FOR J=1 TO NM
660 DX=X(J)-XP : DY=Y(J)-YP
670 IF DX<=0 AND DY<=0 AND A(X(J)+1
,Y(J)+1)=0 THEN A(X(J),Y(J))=0 : LO
CATE X(J),Y(J) : PRINT" ": X(J)=X(J
)+1 : Y(J)=Y(J)+1 : LOCATE X(J),Y(J
) :A(X(J),Y(J))=9: PRINT"#"
680 IF DX>=0 AND DY<=0 AND A(X(J)-1
,Y(J)+1)=0 THEN A(X(J),Y(J))=0 : LO
CATE X(J),Y(J) : PRINT" " : X(J)=X(
J)-1 : Y(J)=Y(J)+1 : LOCATE X(J),Y(
J) : A(X(J),Y(J))=9: PRINT"#"
690 IF DX>=0 AND DY>=0 AND A(X(J)-1
,Y(J)-1)=0 THEN A(X(J),Y(J))=0 : LO
CATE X(J),Y(J): PRINT" ": X(J)=X(J)
-1 : Y(J)=Y(J)-1 : LOCATE X(J),Y(J)
 : A(X(J),Y(J))=9: PRINT"#"
700 IF DX<=0 AND DY>=0 AND A(X(J)+1
,Y(J)-1)=0 THEN A(X(J),Y(J))=0 :LOC
ATE X(J),Y(J): PRINT" ": X(J)=X(J)+
1 : Y(J)=Y(J)-1 : LOCATE X(J),Y(J)
: A(X(J),Y(J))=9: PRINT"#"
710 NEXT J
720 LOCATE 23,2 : PRINT"X="XP;" Y="
YP: GOTO 800
730 REM-------<TRANSIT>--------
740 LOCATE 23,2 : PRINT"TRANSIT
 "
750 IF XP=1 THEN XP=18:E=E-10:GOTO
80
760 IF XP=20 THEN XP=2:E=E+10:GOTO
80
770 IF YP=1 THEN YP=18:E=E+100:GOTO
 80
780 IF YP=20 THEN YP=2 : E=E-100 :
GOTO 80
790 REM---<OBSERVATION>------
800 S=0 : FOR V=YP-1 TO YP+1
810 FOR W=XP-1 TO XP+1
820 S=S+ A(W,V)
830 NEXT W,V : S=S-2
840 LOCATE 23,7
850 IF S=0 THEN AR=AR+40 : A(XQ,YQ)
=2
860 IF S>=8 THEN 930
870 IF S<5 THEN 340
880  ON S-4 GOTO 900,910,920
890 GOTO 340
900 PRINT"FONTAINE" : FOR F= PF TO
100 : PF=PF+1 : LOCATE 23,9: PRINT"
FORCE....."PF: NEXT F : GOTO 340
910 PRINT"ARMURIER" : PC=PC+10: PM=
PM+1:AR=AR-20 : A(XQ,YQ)=2 : GOTO 3
40
920 PRINT"MAGICIEN" : PM=PM+10 : AR
=AR+20: PF=PF+50 : PC=PC+20 : A(XQ,
YQ)=2: GOTO 340
930 GOTO 340
940 REM ---<FIN DE JEU>---
950 IF S<8 AND AR>399 AND XP=10 AND
 YP=10 THEN PRINT"VICTOIRE !" : END
960 GOTO 360
```





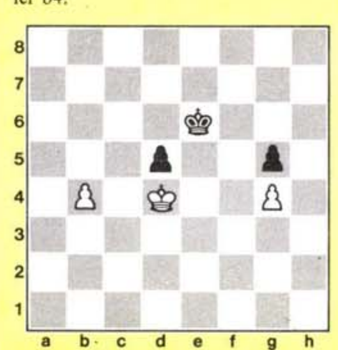
LES PIONS DES CHAMPIONS

STRATÉGIES

Petit à petit, nous remplissons l'échiquier. Après les techniques fondamentales engendrées par les finales Roi + pion contre Roi, nous rajoutons quelques pions pour aborder quelques thèmes comme "les pions passés liés", le "pion passé éloigné", ou encore le "pion passé soutenu". Autant de bases que les jeunes des pays de l'Est apprennent à l'école, et que les novices français ont trop tendance à considérer comme sans intérêt ou ennuyeuses. Or, comme dans tous les sports, le compétiteur a besoin (comme on lit souvent dans *l'Equipe*) d'un bon "fond de jeu". Aux échecs, cela s'appelle la technique des finales de pions.

EXERCICES

La force d'un "pion passé éloigné", ici b4.



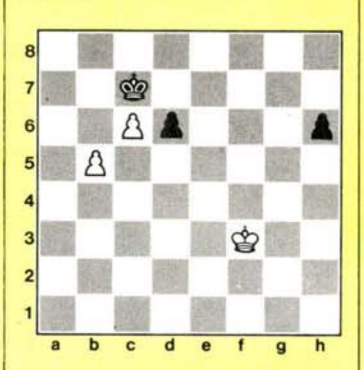
1 Les blancs jouent et gagnent

Un grand classique: l'équivalent échiquéen du "dribble" au football. Un pion blanc doit passer le rideau défensif.



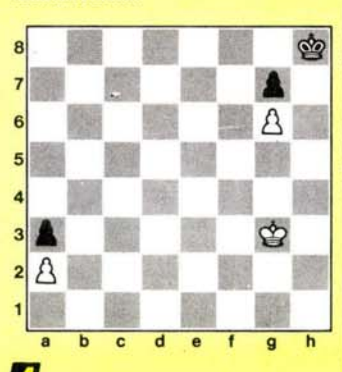
2 Les blancs jouent et gagnent

Oui, vous aurez les deux lièvres à la fois!



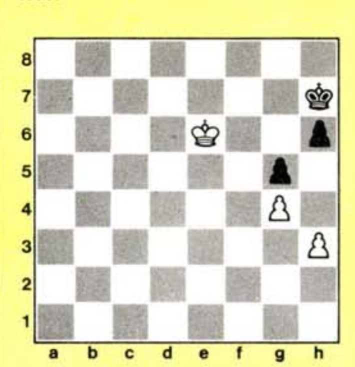
3 Les blancs jouent et gagnent

Poussez votre adversaire, mais réglementairement!



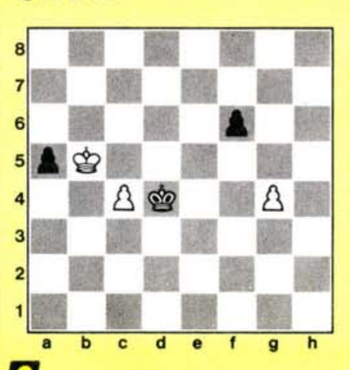
4 Les blancs jouent et gagnent

Que d'astuces dans un si petit secteur!



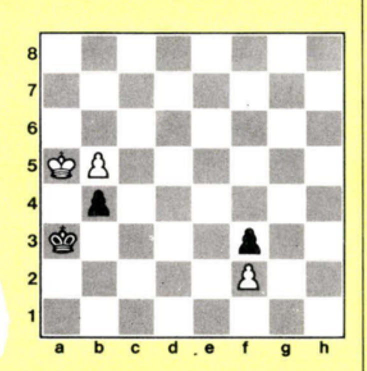
5 Les blancs jouent et gagnent

Drôle de surprise que le premier coup, pourtant parfaitement justifié. Quel est-il?



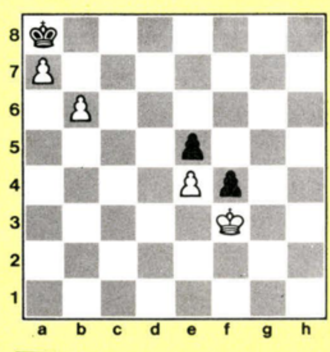
6 Les blancs jouent et gagnent

Il suffit de pousser? Si on veut...



7 *Les blancs jouent et gagnent*

La force d'un pion "passé protégé", comme f4 ici, permet souvent de s'en sortir. Pas ici.



10 *Les blancs jouent et gagnent*

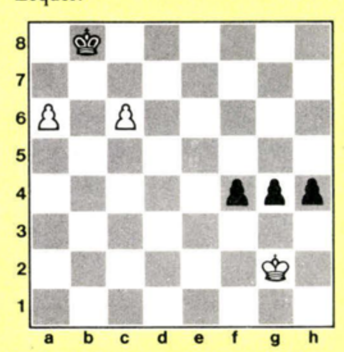
PARTIE COMMENTEE

Blancs: R. Fischer (USA); Noirs: B. Larsen (Danemark)
Jouée en 1971 à Denver. Cinquième partie du match.
Défense Sicilienne. Attaque Sozine.
1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c×d4; 4. C×d4, Cf6; 5. Cc3, Cc6; 6. Fc4, e6; 7. Fb3, Fe7; 8. Fe3, 0-0; 9. 0-0, Fd7; 10. f4, Dc8; 11. f5!
(un sacrifice de pion bien dans le style de Fischer, toujours à la recherche de l'initiative).
11. ... C×d4; 12. F×d4, e×f5; 13. Dd3!, f×e4; 14. C×e4, C×e4; 15. D×e4, Fe6; 16. Tf3, Dc6!; 17. Te1, D×e4; 18. T×e4, d5; 19. Tg3!, g6!
(la capture de la Tour eût, bien sûr, été punie par 20. T×g7+, Rh8; 21.

26. g3, Tfe8; 27. Rf1, Te7; 28. Ff6, Te3; 29. Fc3, h5; 30. Ta6!
(au moment où les noirs semblaient avoir organisé un semblant de contre-jeu, Fischer fait apparaître deux menaces: 31. Tc6 et 31. T×g6+)
30. ... Fe5; 31. Fd2!
(plus sûr que 31. T×g6+, ce coup permet de récupérer la qualité sacrifiée et de transposer dans une finale plus simple. Tout l'art de Fischer dans cette partie consiste à transformer son avantage en le rendant plus évident à chaque liquidation matérielle)
31. ... Td3; 32. Re2, Td4; 33. Fc3, Tc×4; 34. F×c4, T×c4; 35. Rd3!

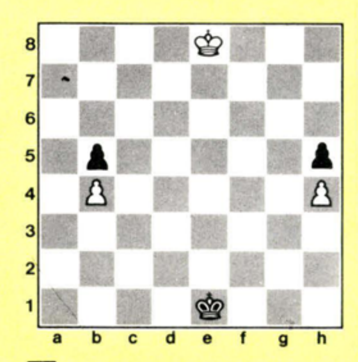
GRANDS CLASSIQUES

Un bon coup à trouver et les pions noirs ne valent plus un "kopeck". Lequel?



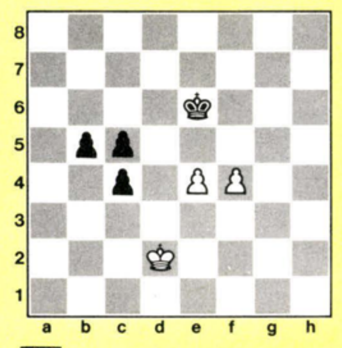
8 *Les blancs jouent et gagnent*

Le fameux principe de "l'opposition éloignée" se trouve ici bien illustré.



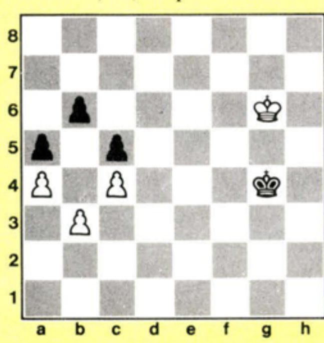
9 *Les blancs jouent et gagnent*

Smyslov montra ici que deux pions doublés valent mieux qu'un. Comment s'y prit-il?



11 *Les noirs jouent et gagnent*

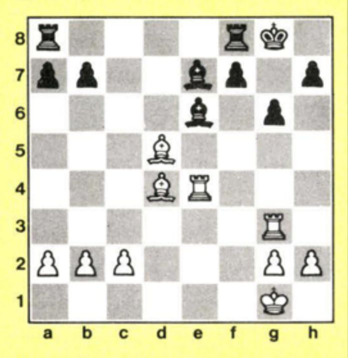
Kortchnoy, Petrossian: deux grands "finalistes". Trouvez les raisons de la victoire, ici, du premier nommé.



12 *Les blancs jouent et gagnent*

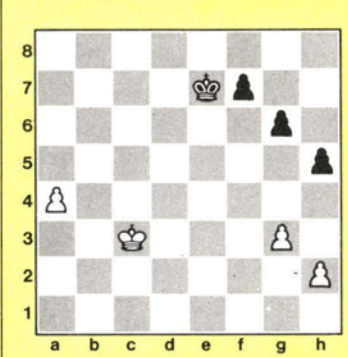
Solutions page 108

T×f7+!, Rg8; 22. Tg7+, Rh8; 23. T×e7+, Rg8; 24. Tg7+, Rh8; 25. Tg6+, Tf6; 26. F×f6 mat. La fameuse manœuvre tactique dite du "moulinet");
20. F×d5



20. ... Fd6
(une position plus solide aurait été obtenue en prenant le Fou blanc, mais Larsen, déjà mené 4 à 0 dans ce match en dix parties, se devait de jouer pour le gain);
21. T×e6!, F×g3; 22. Te7
(la possession de la septième rangée et la situation idéale des deux Fous font plus que compenser la perte de la qualité)
22. ... Fd6, 23. T×b7, Tac8; 24. c4, a5; 25. Ta7, Fc7
(hélas pour les noirs la tentative 25. ... Fc5; 26. F×c5, T×c5 donnait à l'adversaire un plan trop facile: la montée du Roi jusqu'en d4 accompagnant les pions de l'aile-Dame pendant que les noirs sont paralysés par la pression sur f7 et celle sur a5)

(mieux que 35. F×e5, Te4+! où les noirs feraient nulle sans difficulté)
35. ... Tc5; 36. T×a5!, T×a5; 37. F×a5, F×b2; 38. a4
(le pion passé éloigné confère aux blancs un gain "mathématique")
38. ...Rf8; 39. Fc3!, F×c3
(ou 39. ...Fa3; 40. a5, Fc5; 41. Fd4! et gagne)
40. R×c3, Re7



41. Rd4!
(le Roi se dirige vers sa cible privilégiée: les pions noirs. Son homologue ne pourra le contrarier longtemps, occupé qu'il sera par la surveillance du pion a4)
41. ...Rd6; 42. a5, f6; 43. a6, Rc6; 44. a7!, Rb7; 45. Rd5, h4; 46. Re6! Abandon.
(car le retour du Roi noir sera trop tardif pour empêcher la promotion d'un pion adverse).

LES POTACHES POLARDS

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

POTASSENT...

... au lieu de se pieuter dans leur pucier avec un bon polar pour se poiler. Les ploucs! Tant pis pour eux! Continuons pendant ce temps à découvrir les trésors de la langue française!

Codification de la grille
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à 0, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double **lettre triple**

mot double **mot triple**

? joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1987* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

Voici la suite de notre liste de mots populaires valables au Scrabble, commencée dans le numéro 39...

PACSON
PAF inv.
PAGEOT (lit)
PALICHON,onne
PALUCHE
PANARD
PAPI ou PAPY
PARIGOT,e
PARLOTE
PARTOUZE
PATAPOUF
PATOCHE (grosse main)
PAUMER v.t
PECORE
PEDE
PEINARD,e
PEKIN ou PEQUIN
PELOTER v.t
PENDARD,e
PEPE
PEPEE
PEPERE
PEPETTES
PEQUENOT
PERPETE ou PERPETTE inv.
PETIOT,e
PETOCHE
PETOIRE
PETON
PEZE
PIAF
PIAULE
PICOLER v.i
PIEUTER (se) v.pr
PIF
PIGEONNER v.t
PIGER v.t
PIGNOUF
PIMBECHE
PINAILLER v.i
PINARD
PINTER v.t
PIONCER v.i
PISSER v.t
PISSOIR
PISTONNER v.t
PLANCHER v.i
PLANQUER v.i
PLEURARD,e
PLOUC
PLUCHES (épluchures)
PLUMARD
POCHARD,e
POGNE
POGNON
POILANT
POILER (se) v.pr
POISSARD,e
POISSER v.t
POIVROT,e
POLAR
POLARD,e
POMPETTE (ivre)
POPOTE
POPULO
POTACHE
POTARD (pharmacien)
POTASSER v.t
POTE
POTIN
POTINER v.i
POULBOT
POUPONNER v.i
PROF
PROLO
PROPRIO
PUCEAU,elle
PUCELAGE
PUCIER (lit)
PUROTIN (miséreux)
PUTAIN
PUTE
QUENOTTE (dent)
RAB ou RABE
RABIOT
RABIOTER v.t
RACONTAR
RADIN,e
RADINER v.t
RAFIOT



Si vous désirez jouer cette partie, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

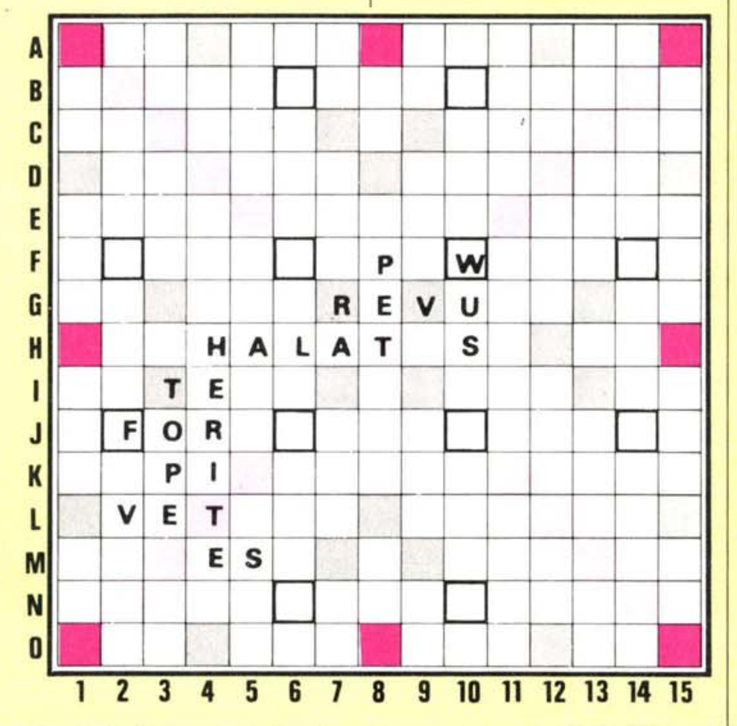
Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
Z T N I A R U			
— S E L E D Q U	TAUZIN (1)	H4	32
D E + T I R N O	QUELS	10D	30
H E E R A T ?	RODAIENT	5E	86
E E O S S A R	HA(L)TERE	D1	86
E I T A M C L	TOREASSE	L5	68
O T N S U F ?	CALAMITE	2A	76
R A I F I N L	FOUT(O)NS	K9	81
— A E N K P Y D	FRAISIL (2)	15G	33
A N P + S H I R	DYKE (3)	1H	78
H + N P N A S O	CAPRINS	A2	42
H + M A C X E R	PANONS	N10	39
C E H R + U B O	MOXA (4)	F4	34
C O + L M E G I	HERBU	O6	34
C + E B E A U V	LIMOGE	N1	27
A U V + J E D T	BERCEE	7J	22
A D U V + W E I	JET	C7	36
A U V M + O E U	LIED	C2	26
A O U V W + G L	QUE	D10	20
	OVULA	13A	27
	TOTAL		877

1er M. Battin: 854 points
Le signe — signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.

(1) TAUZIN : chêne
(2) FRAISIL : charbon à moitié consumé
(3) DYKE : piton rocheux
(4) MOXA : thérapeutique chinoise



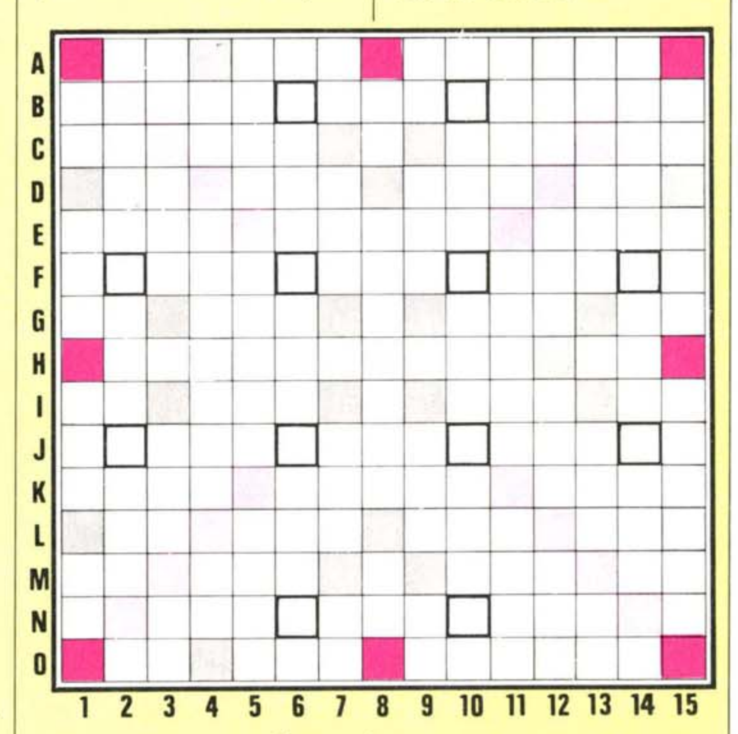
Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille"). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme...
Que jouez-vous avec :
A E E K N Y ?

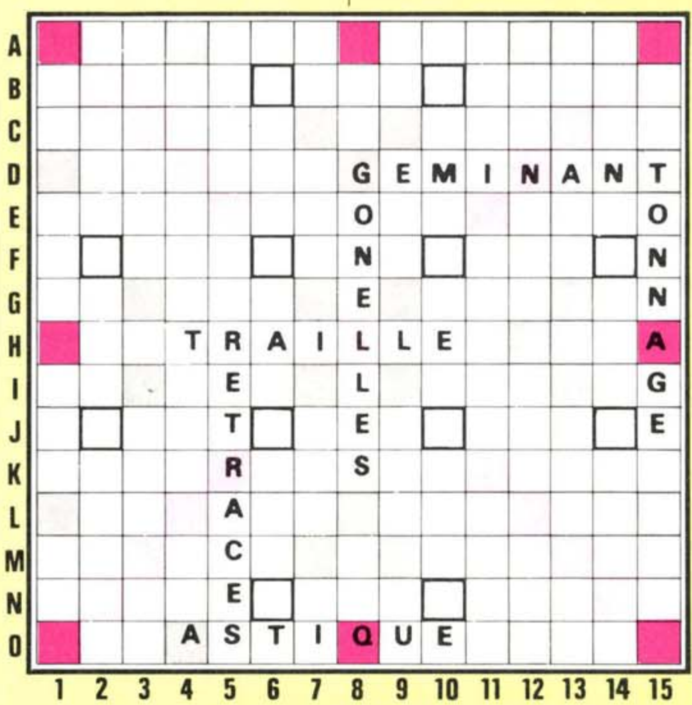




Le principe de cette variante consiste à poser successivement sept tirages sur la grille en faisant le maximum à chaque coup. Essayez de jouer ce problème comme un début de partie normale, à raison de trois minutes par coup.

1. C C G H I O ?
2. A I L P S U U
3. E E I M R T U
4. I I R S T T U
5. A B D E N T U
6. F H I L N O ?
7. A I N O P R R





"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple".

Sur la grille ci-dessus, il est possible de trouver 10 Benjamins. Lesquels?

Solutions page 109



DIBMAN CHAMPION

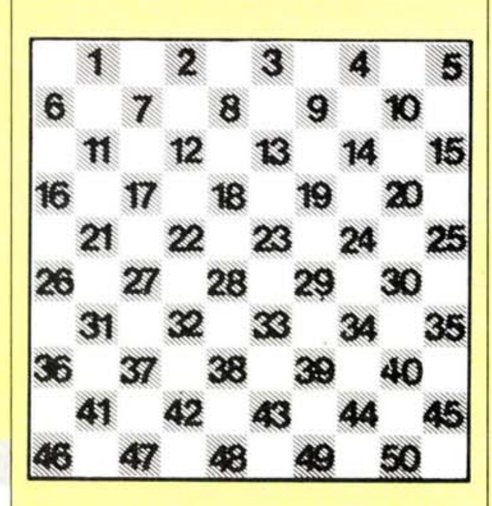
STRATÉGIES

DU MONDE!

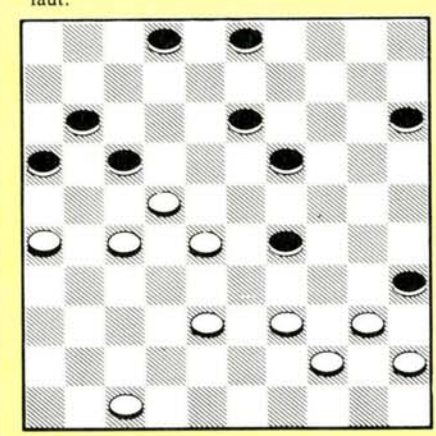
Que Dibman, qui n'avait jamais participé au championnat du monde auparavant, ait gagné n'a été une surprise pour personne. Pour beaucoup de participants et pour les grands maîtres Sijbrands, Wiersma et Scholma qui assistaient en spectateurs à cette compétition, il était le grandissime favori. La logique a donc été respectée et ce n'est que justice quand on examine son palmarès : trois fois champion d'URSS lors de ces trois dernières participations, ce qui ne s'était jamais vu avant.
Tout ce qu'on peut espérer pour l'avenir, c'est que ce titre ne soit pas une fin en soi, mais le commencement d'une brillante carrière. Tout dépendra donc de l'attitude des autorités soviétiques. A cet égard, son titre de champion du monde devrait l'aider. Mais maintenant trêve de paroles, place aux parties.

CODIFICATION DE LA GRILLE

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

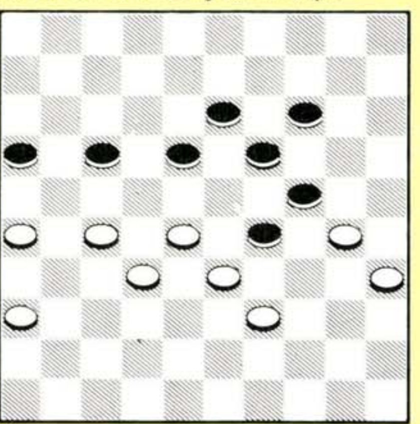


Encore un exemple d'une mauvaise position qui amène une combinaison gagnante. N'hésitez pas à envoyer à dame l'adversaire s'il le faut.



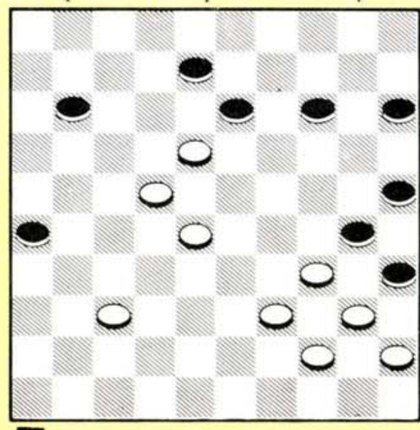
1 *Les blancs jouent et gagnent*

Le nouveau champion du monde a beaucoup d'imagination, mais il connaît également parfaitement ses classiques comme il nous le montre contre le Sénégalais N'Diaye.



2 *Les blancs jouent et gagnent*

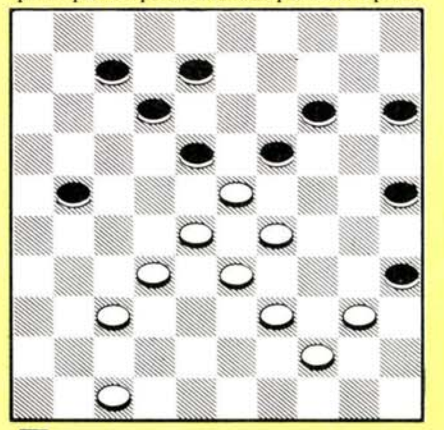
Ici 49. ...(15-20); 50. 18×9, 14×3 suffisait pour gagner, le trèfle des noirs (25, 30, 35) "enchaînant" efficacement les 5 pions blancs 45, 44, 39, 40 et 34. Dibman a préféré un dénouement plus violent et plus brillant. Lequel?



3 *Les noirs jouent et gagnent*

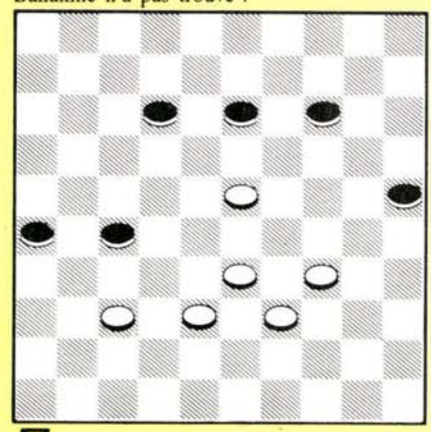
Solutions page 110

Dernière ronde contre le dernier du tournoi, le Brésilien Leandro dont le centre est mortellement enchaîné. Quel est le coup des noirs qui ne permet plus d'éviter la perte d'un pion?



4 *Les noirs jouent et gagnent*

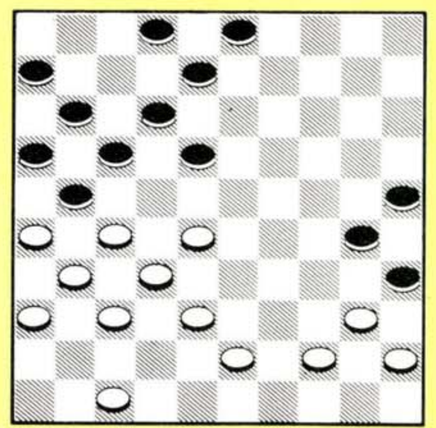
Je ne vous demande pas de trouver une combinaison gagnante, mais une suite de coups qui amènent un motif d'encerclement très pur. Que Baliakine n'a pas trouvé !



7 *Les noirs jouent et gagnent*

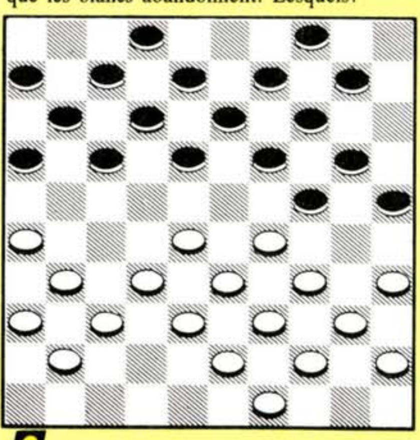
GRANDS CLASSIQUES

Une suite de coups impitoyables va permettre au Soviétique Baliakine de forcer le gain d'un pion contre le Belge Casaril. Lesquels?



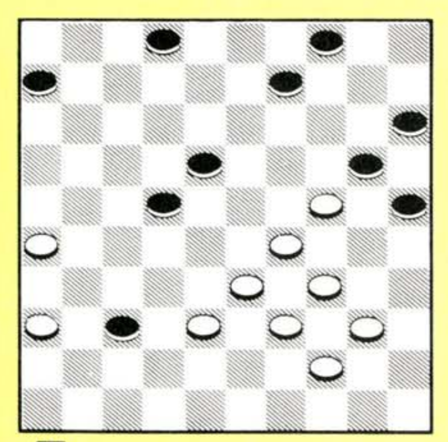
5 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Les parties courtes dans un championnat du monde sont extrêmement rares. Nous sommes au 17e temps et 3 coups des noirs suffiront pour que les blancs abandonnent. Lesquels?



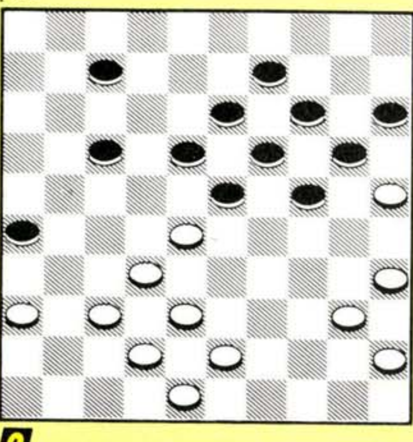
6 *Les noirs jouent et gagnent*

Peut-être pas un des plus beaux moments de ce tournoi mais certainement un des plus dramatiques qui me permet de gagner pour la première fois de ma carrière contre un Soviétique.



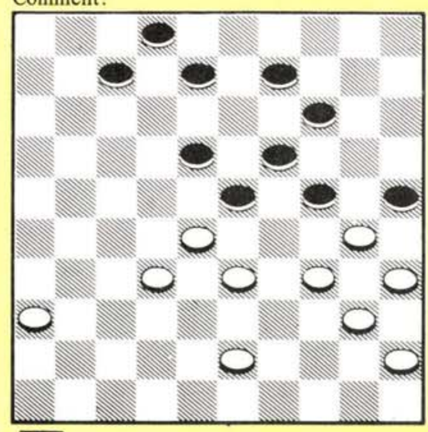
8 *Les blancs jouent et gagnent le pion*

Le dernier coup des noirs, 1-7, est une grosse faute qui permet à Baliakine de placer un coup de dame qui rapporte finalement un pion de plus.



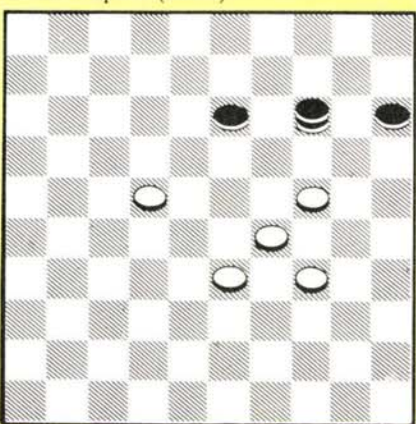
9 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Le dernier coup de van der Wal, 39-33, est un suicide. Korenewski s'empresse de l'achever. Comment?



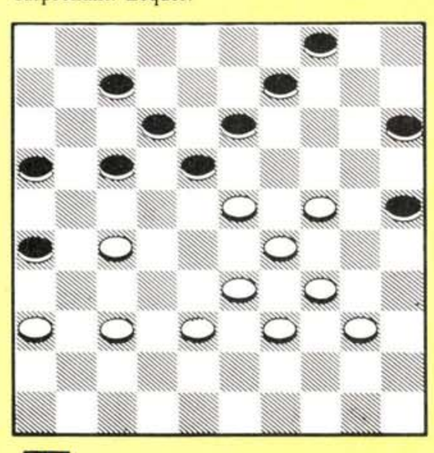
10 *Les noirs jouent et gagnent*

Le troisième de ce championnat du monde est un joueur subtil. Quelle est la petite finesse qui a permis à Korenewski (noirs) de gagner contre Galperin (blancs).



11 *Les noirs jouent et gagnent*

Les blancs dominent nettement les débats en occupant massivement le centre, mais ils ne se contentent pas de cela et terminent brillamment la partie par un coup de dame astucieux et surprenant. Lequel?



12 *Les blancs jouent et gagnent*

INTERVENTIONS EN ENCHERES MODERNES

STRATEGIES

Nous commençons dans ce numéro un volet important des enchères de la défense : les interventions en enchères modernes.

Intervention à la couleur

1. L'intervention à la couleur au palier de un.

L'intervention montre en principe toujours cinq cartes dans la fourchette de 9 à 18 DH.

Exemples :

Sud ouvre d'un ♣, votre main en ouest.

a)
♠ R D 10 4 2
♥ 5 2
♦ R V 7 3
♣ 7 3

b)
♠ D 10 7 6 3
♥ 5 2
♦ A D 9 6 3
♣ 2

c)
♠ V 8 7 6 2
♥ R 5 2
♦ D 5
♣ R V 2

Ces trois mains sont dans la zone minimum de l'intervention ; avec la main a), l'annonce d'un ♠ se justifie par la qualité de la couleur, avec la main b), c'est la distribution qui doit vous inciter à annoncer un ♠ (avec deux couleurs cinquième, vous devez choisir la plus chère). Par contre, la main c) ne justifie pas une intervention à ce tour d'enchère.

d)
♠ A D 9 5 3
♥ R 3 2
♦ A 7 4
♣ V 2

e)
♠ 6 2
♥ R 10 8 7 6
♦ A R V 4
♣ R 3

f)
♠ A 10 8 6 5
♥ 2
♦ A D 3
♣ A D 10 3

Avec la main d), le contrat d'appel au premier tour pourrait vous empêcher de trouver rapidement un fit à ♠ ; avec la main e), une seule enchère à ♥ (un contre d'appel suivi de la nomination des ♥ montrerait au moins 19 DH). Vous devez intervenir à un ♠ avec la main f), si votre partenaire se manifeste ; sur une réponse à ♥, vous annoncerez trois sans atout, et quatre ♠ sur un soutien.

2. Intervention au palier de deux sans saut.

L'enchère montre au moins 11 DH et en principe six cartes ; on peut néanmoins faire cette enchère avec cinq cartes dans le cadre d'une main constructive.

Exemples :

Sud ouvre d'un ♠, vous êtes en ouest.

a)
♠ 6 2
♥ A D 10 8 6 2
♦ R V 5 4
♣ 2

b)
♠ 6 2
♥ A R 8 6 3
♦ A D V 4
♣ 3 2

c)
♠ 2
♥ V 8 7 5 3 2
♦ A D 2
♣ R D V

d)
♠ D V 2
♥ D 7 5 3 2
♦ R V 5
♣ A V

Avec la main a), l'intervention est évidente ; avec la main b), vous n'avez que cinq cartes à ♥, mais deux bonnes couleurs. Avec la main c), la couleur sixième est inexistante, néanmoins il faut l'annoncer car un contre d'appel suivi de la nomination de la couleur montrerait une main plus forte. Avec la main d), il faut éviter d'intervenir au palier de deux avec une distribution 5332 et des honneurs répartis dans les quatre couleurs ; malgré les 15 H, il est préférable de passer à ce tour.

3. L'intervention au palier de deux avec saut.

Classiquement, l'enchère montre six cartes et une main puissante. En fait, avec ce type de main, vous pouvez contrer puis annoncer la couleur ; les joueurs de compétition ont réservé cette enchère pour signaler un barrage de six cartes avec une force de 7à 13 DH selon la vulnérabilité. C'est en quelque sorte le même principe que le barrage au palier de trois, mais avec une carte de moins.

Exemples :

Sud ouvre d'un ♣, vous êtes en ouest.

a)
♠ D V 9 8 5 4
♥ 2
♦ R V 7 4
♣ 6 4

b)
♠ 4
♥ R D V 10 4 2
♦ A 9 5 2
♣ 6 2

c)
♠ R 4
♥ A 8 7 6 5 4
♦ R V 3
♣ 6 2

Avec la main a), dites deux ♠ non vulnérable contre vulnérable, les adversaires auront plus de difficultés à trouver un éventuel fit à ♥, et vous amorcez une défense rapide du partenaire. A vulnérabilité défavorable, contentez-vous d'une simple intervention à un ♠. Avec la main b), vulnérable, le saut à deux ♥ se justifie avec cette belle couleur sixième, non vulnérable ; il est préférable d'annoncer un ♥ et de répéter la couleur au tour suivant. Avec la main c), une seule enchère un ♥, vous avez trop de levées défensives et votre couleur n'est pas assez belle pour justifier un barrage.

Intervention par un contre d'appel

Sur une ouverture mineure, vous avez soit un minimum de sept cartes majeures, pas plus de trois cartes dans la couleur de l'intervention et au moins 14 DH, soit 18-19 DH toutes distributions.

Exemples :

a)
♠ A V 7 4
♥ R 3 2
♦ R D 7 2
♣ 6 2

b)
♠ A V 10 7 6 3
♥ A D 3
♦ A D
♣ 6 2

c)
♠ 6 5
♥ R 8 7 4
♦ R D 3 2
♣ A D 2

Sud ouvre les enchères à un ♣, vous êtes en ouest.

Avec la main a), contre classique ; avec la main b), vous êtes trop fort pour une intervention à ♠, le contre suivi de la déclaration des ♠ décrira bien la main. Avec la main c), n'ayant que deux cartes à ♠, il ne faut pas se manifester au premier tour.

Sur une ouverture mineure avec un minimum de trois cartes dans l'autre majeure, au plus trois cartes dans la majeure d'ouverture et entre 14 et 18 DH ou bien avec 19 DH toutes distributions.

Exemples :

Sud ouvre d'un ♥, votre main en ouest.

a)
♠ 10 8 6 2
♥ A 2
♦ A R 6 4
♣ D 10 6

b)
♠ A R D 10 5 4
♥ 8 5 2
♦ A 5
♣ A 6

c)
♠ R V 6 2
♥ R V 10 5
♦ A V 8 6
♣ 2

Avec la main a), le contre est parfait ; avec la main b), vous devez

contrer puis annoncer votre couleur ; avec la main c), vous n'avez pas d'enchère satisfaisante au premier tour avec vos quatre ♥ et votre singleton ♣, il vaut mieux passer.

Intervention par un sans atout
L'enchère signifie que vous auriez pu ouvrir d'un sans atout et montre un solide arrêt dans la couleur de l'ouvreur.
Nous poursuivrons notre étude dans les prochains numéros avec les réponses du partenaire sur ces interventions.

EXERCICES (***)

Cote 6 points

S	O	N	E
			3 ♠
?			

7.
♠ A D 3
♥ 8 2
♦ A R 10 6 5 4
♣ R V

Cote 4 points

13.
♠ A 8 6 4
♥ A R
♦ 8 2
♣ 7 6 5 4 3

[N / O E / S]

♠ 3
♥ D V 9 8 7 2
♦ A R V 8
♣ R 2 3

Vous jouez 4 ♥ sur l'entame de la D ♠.

16.
♠ 8 3 2
♥ D V 10 2
♦ A R
♣ 7 6 5 4

Cote 3 points

S	O	N	E
1♠	—	2♠	—
3♣	—	4♠	

17.
♠ 8 5 4
♥ 3 2
♦ R 10 5 4
♣ A D 10 9

GRANDS CLASSIQUES

EXERCICES (*)

Cote 4 points

S	O	N	E
1♦	—	2♣	—
?			

1.
♠ 6 5
♥ A R V 2
♦ A V 6 4 3
♣ 8 4

2.
♠ D 7 6
♥ R 10 5 2
♦ A R V 6
♣ V 2

3.
♠ R D 7 6
♥ A 2
♦ A D 10 7 6 4
♣ D

EXERCICES (**)

Cote 5 points

S	O	N	E
		1 ♦	2 ♣
?			

4.
♠ R 10 6 3
♥ A 10 5 4
♦ R 6 4
♣ 8 2

5.
♠ 8 6 4
♥ A V 7 6 4
♦ 8 3
♣ D 7 5

6.
♠ D 7 6
♥ A R 4
♦ A V 10 6 4
♣ 8 4

8.
♠ 8 4
♥ D 7 6
♦ R D 6 4
♣ A D 6 4

9.
♠ 3
♥ 2
♦ A D 10 6 5 4
♣ A R D 3 2

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur
Cote 3 points

10.
♠ A R 10 9 3

[N / O E / S]

♠ 6 5

Quelle est votre meilleure chance de réaliser 4 levées ?

11.
♠ V 3

[N / O E / S]

♠ A 9 8 7 6 4

JEU AVEC LE MORT

Cote 3 points

12.
♠ 8 6 5 2
♥ V 6 4
♦ R 7 5 3
♣ R V

[N / O E / S]

♠ A 4 3
♥ A 2
♦ D V 6 4
♣ A D 3 2

Vous jouez 3SA sur l'entame du Roi ♠.

Cote 5 points

14.
♠ A 3 2
♥ 6 5 4
♦ A 10 9 8 4
♣ 6 5

[N / O E / S]

♠ R D V 8 6 4
♥ A D 2
♦ R D
♣ A 10

Sud joue le contrat de 6 ♠ sur l'entame de la D ♣, sachant que les atouts sont 2-2, pouvez-vous assurer ce contrat à 100 % ?

Cote 6 points

15.
♠ R 10 8 5 3
♥ 8 6 2
♦ A 10 3
♣ 5 4

[N / O E / S]

♠ A D V 9 6 4
♥ D 6 4
♦ —
♣ A R D 2

Vous jouez l'étrange contrat de 6 ♠ après une ouverture de barrage d'Est à 3 ♥. Ouest entame le R ♦.

ENTAME

Donnez pour chacune des deux mains suivantes votre entame.

Cote 2 points

S	O	N	E
1♠	—	2♠	
3♣	—	4♠	

JEU DE LA DEFENSE

Cote 4 points

S	O	N	E
1SA	—	3SA	—

18.
♠ 5 4
♥ 10 2
♦ A V 10 8 4 3
♣ A V 4

[N / O E / S]

♠ A D 2
♥ D V 4 3
♦ R D 2
♣ 10 3 2

Sud joue 3SA, Ouest entame le 10♠ pour votre As et le 7 du déclarant. Quelle carte rejouez-vous ?

Cote 8 points

S	O	N	E
1♠	—	1♣	—
4♠		2♠	—

19.
♠ D 10 8 6
♥ A D 10
♦ 8 4
♣ R D V 9

[N / O E / S]

♠ 6 5 2
♥ 8 6 5 2
♦ A 7 5 3
♣ A 2

Ouest entame la D♦ pour votre As et le 7 du déclarant.
Quelle carte rejouez-vous pour essayer de faire chuter le contrat de 4♠ ?

Solutions page 110

GO

LE GENIE DE SHUSAKU

STRATEGIES

Nous poursuivons l'étude de la célèbre partie disputée par Shusaku et Gennan en 1846.

A la fin du premier combat d'envergure, Gennan a l'initiative, et l'extension en 66 lui donne un léger avantage; le champ de bataille va se déplacer sur la partie Nord du terrain. 67 attaque la pierre ◬ en occupant de l'espace.

Le blanc traite légèrement cette pierre et choisit d'agrandir son *Moyo* avec 68.

Personne ne cède un pouce: (69-118). 69 garde le coin et accentue la pression sur ◬ . La combinaison 70-72 est superbe: le blanc renforce son groupe central, érode l'influence noire et menace d'envahir le bord Est et de récupérer sa pierre attaquée. Si le noir répond défensivement, il prend du retard.

Il affaiblit la pierre 72 avec 73-77; l'échange 74-75 prépare la vie blanche sur le bord Nord; le blanc se renforce avec 80-82, et le noir avec 81 assure la connexion minimale de ses pierres sur le bord Est. Mais, décidément, le noir doit jouer agressivement s'il veut garder une chance de vaincre; il se renforce au Sud avec 83-87, avant d'attaquer à nouveau en 89.

Comme assez souvent lors des grandes batailles, les territoires s'échangent; on appelle ca *Furikawari.*

Le blanc prépare la vie (90-94), puis joue une séquence intégralement *Sente* (96-111). 102 gagne une liberté et le sacrifice en 104 en enlève une au noir; la prise de la pierre 73 donne une sécurité définitive au groupe blanc. Ensuite le blanc a le temps de vivre (112-118), avec cinq points de territoire, mais le noir a gardé le coin Nord-Est, et reconstitué un nouveau potentiel au Nord en diminuant les dimensions du *Moyo* blanc en Ouest, qui est maintenant un peu plat. L'échange paraît égal et après 119-121, la pression est sur le blanc.

La faute de Gennan et le génie de Shusaku (122-127).

L'extension en 122 est sans doute la faute décisive. Si le blanc avait joué **a** et noir **b**, le coup **c** eût protégé la pierre 66 et fait du territoire; Gennan eût probablement gardé l'avantage... et le coup le plus célèbre de l'histoire du Go n'aurait pas vu le jour! La base du raisonnement blanc est que, même après 125, il reste encore de l'*aji* (potentiel de nuisance) dans le coin Sud-Ouest.

De plus, 126 est un coup très malin: la vie du groupe blanc sur le bord Sud est assurée et 126 attaque les quatre pierres noires centrales. Mais, le blanc s'est hypnotisé sur les possibilités en Sud-Ouest et, surtout, il n'a pas imaginé la possibilité de 127, le coup qui lui a « fait rougir les oreilles ».

127. On sait, et ce n'est pas vrai seulement au Go, qu'un coup qui réalise plusieurs objectifs est une sorte d'idéal. 127 fait passer Shusaku du mirage au miracle; "d'une seule pierre il abat tous les volatiles" (image japonaise) présents et futurs.

1. Il apporte une aide aux pierres noires menacées: par exemple si blanc joue **d**, noir joue **e** et ses pierres sont pratiquement tirées d'affaire.

2. Il accroît les dimensions du *Moyo* noir au Nord. (Le rapport entre 71 et 127 est particulièrement satisfaisant.)

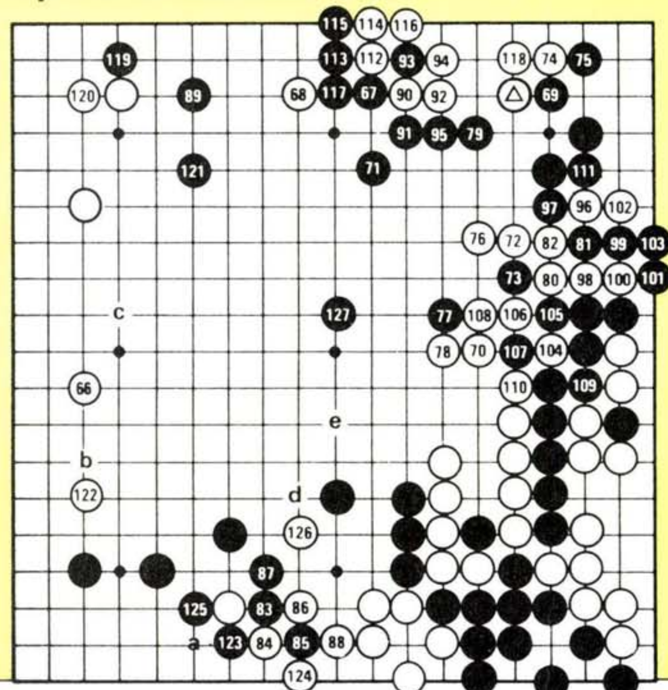
3. Il érode l'influence blanche au centre et y interdit tout espoir sérieux de territoire.

4. Il menace l'invasion du bord Ouest.

5. C'est une pierre pivot pour tous les combats éventuels au centre.

6. En exerçant ce rayonnement, il déplace le centre d'intérêt de la partie. Il rend secondaire le seul secteur sur lequel il n'a pas d'influence directe (le coin Sud-Ouest). Comme dirait Shuko, c'est un coup à 150%. Les plans du blanc s'effondrent, il ne s'en relèvera pas.

Coups 66-127 Noir: Shusaku Blanc: Gennan



PARTIE COLMEZ-MOUSSA: FUSEKI D'AMATEURS

(D'après un commentaire de Chizu Kobayashi.)

Un début de partie de championnat de France entre les deux meilleurs joueurs français: adieu la théorie! L'essentiel, dans ce genre de partie, c'est l'accent mis sur le côté pratique; les forces et faiblesses de l'adversaire sont bien connues, et chacun cherche à jouer une partie qui convienne à son tempérament. Le résultat, c'est que presque tous les coups sont mauvais.

L'occupation de l'espace (1-20).

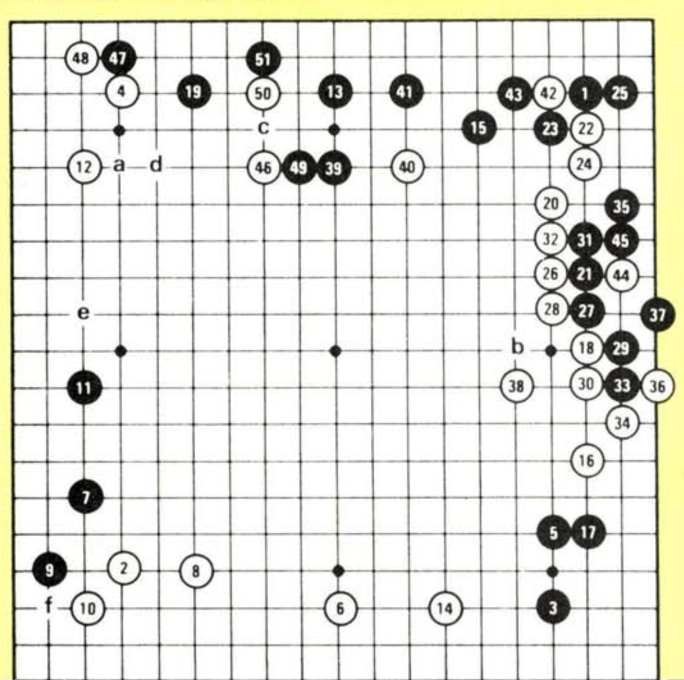
Jusqu'à 5, rien à dire; 6 prévient une extension noire au même point, mais le coin Nord-Ouest est plus gros: 12

(ou **a**), formant un *Shimari* est la suite normale.
De même pour 7: l'approche du *hoshi* 2 doit se justifier par une structure particulière; ce serait meilleur que 7. La conséquence, c'est que le blanc ne paie rien pour le coup prématuré en 6: il réalise son *Shimari* en 12 et a pris la bonne extension en 6.
14 est trop petit et presque incompréhensible à ce niveau. 15 est joué dans la mauvaise direction, 20 occuperait mieux l'espace.
17 est ridiculement défensif et 18 est idéal. 19 est encore la mauvaise direction: il faut jouer 21 qui attaque les deux pierres blanches et agrandit la zone noire en Nord-Est.
20 est aussi discutable; 31 est correct. En fait 20 est une provocation et le noir tombe dedans en envahissant tout de suite en 21, immédiatement réfuté par 22-24.

Invasions (21-50).

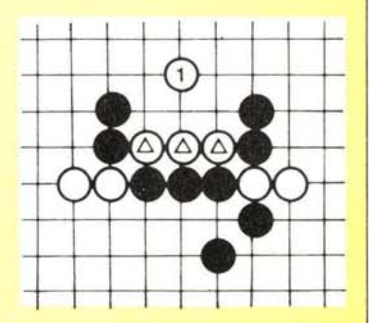
21 est prématuré; le noir vit avec la séquence 21-37, mais trop petitement. Comme dit Chizu Kobayashi, en début de partie l'influence est la plus importante.
Bien que probablement incorrect, 20 a ses mérites. C'est un coup difficile à réfuter ; d'autant plus que le noir a déjà pris un peu de retard. C'est le moment de réfléchir globalement, avec comme plan, d'égaliser: difficile psychologiquement.
38 est une petite imprécision; la connexion plus solide en **b** laisserait moins d'*aji*.
39 est franchement mauvais: comme le blanc a un mur puissant, le noir craint les invasions au Nord et tente de les prévenir d'un seul coup. Le bon coup est en **c**.
Avec 40, le blanc commence à en profiter; 42 et 44, coups techniques, sont le privilège du blanc. Avec 46, le blanc pousse son avantage, mais un peu trop. Si le noir contre-attaque en **d**, le combat qui s'ensuit risque de décider de la partie; c'est une chance donnée au noir; et la simple extension en **e** est plus sûre et largement suffisante; mais la réaction noire, 47 et 49, est beaucoup trop passive. Après 50, le blanc, normalement ne peut plus perdre.
A ce stade, seule le point **f** paraît intéressant pour Chizu. Il vaut 16 points, et plus encore (modification du rapport des forces). Pour un professionnel, il est incompréhensible de continuer avant d'occuper ce point. Il ne sera joué qu'au coup 87.
Il est tout à fait probable que, s'agissant d'une autre partie que de la leur, les deux joueurs seraient capables de faire ces commentaires, mais l'enjeu aveugle.
Commentaires de Chizu:
Colmez a de bonnes intuitions, mais choisit trop souvent la facilité.
Moussa est très fort, mais il pense trop et ne parvient pas à jouer les coups naturels.

Coups 1-51 Noir: Colmez Blanc: Moussa (championnat de France, juillet 1986)

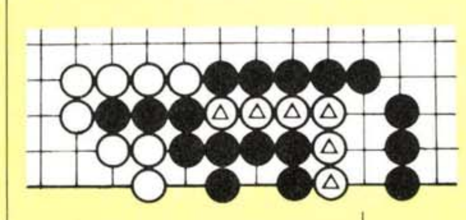




FACILES

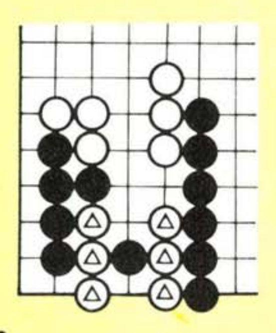


1 *Avec 1 le blanc tente de s'échapper. Noir peut-il capturer les pierres* △ *?*

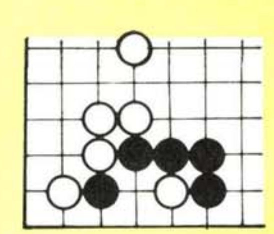


2 *Noir peut-il gagner le Semeai? (c'est-à-dire capturer les pierres blanches* △ *, avant de se faire prendre les siennes)?*

MOYENS

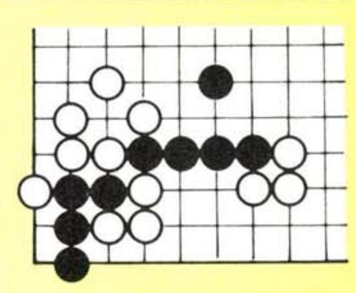


3 *Noir peut-il capturer toutes les pierres blanches* △ *?*

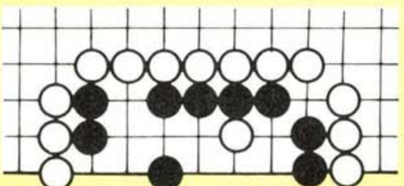


4 *Quel est le bon coup noir dans le coin ?*

DIFFICILES



5 *Noir peut-il sauver ses pierres de coin?*



6 *Blanc joue et tue.*

Solutions page 111

TAROT

EMMANUEL JEANNIN-NALTET ET PATRICK LANCMAN

L'HONNEUR EST SAUF

Les joueurs qui font leurs premières armes en compétition ignorent souvent les signalisations de base et surtout la manière la plus adéquate de s'en servir. Il en résulte un jeu nébuleux où tout n'est que supposition, et l'animosité issue de l'incompréhension mutuelle à la table engendre un climat malsain auquel il est pourtant facile de remédier...

Le bridge a joué un grand rôle dans l'élaboration des conventions existantes, en particulier en ce qui concerne le principe de la localisation des honneurs.

Sans entrer dans le détail de « gadgets » sophistiqués, la technique la plus classique, utilisée dans la France entière, consiste :

— à entamer d'une carte de l'as au cinq si l'on détient une couleur commandée par un honneur majeur (Roi ou Dame) ;

— à entamer d'une carte du six au dix en présence d'une couleur longue démunie de pièces maîtresses.

L'intérêt de chaque joueur est de décrire son jeu afin de faire une synthèse des forces défensives et, par inférence, de déceler les reprises de main du déclarant. La recherche des coupes du preneur en jouant dans une couleur longue ou solide est évidemment l'objectif immédiat. Parfois, le contrôle de certaines couleurs peut inciter à jouer atout.

L'attitude des défenseurs dépend des deux situations suivantes :

— l'attaquant coupe la couleur d'entame : un honneur sauvable ayant été signalé, il s'agit alors d'envisager une surcoupe fructueuse. Si elle se révèle impossible, cet honneur pourra néanmoins être considéré comme une future charge utile ;

— l'attaquant fournit dans la couleur d'entame : confiance oblige, si un joueur possède lui aussi un honneur, il ne fait jamais d'impasse sur son partenaire. Si le déclarant a pris du Roi, il est toujours judicieux de procéder à une confirmation de la couleur afin « d'éclairer » la main de l'entameur.

Naturellement, tout système souffre des exceptions. Il ne peut remplacer la logique et la psychologie. Par exemple, avec une main d'atouts, il est déconseillé de jouer sous un roi vulnérable. Un sacrifice vaut mieux qu'une mauvaise entrée. Il arrive également, dans certains cas, qu'une abondance d'informations facilite la tâche de l'adversaire. Enfin, en finale de coup, on peut être amené à utiliser diverses fourberies lorsqu'on se voit contraint de jouer dans une fourchette présumée.

Donner et recevoir des indications fondamentales doivent devenir un processus simultané et automatique. Cette somme de renseignements, indispensable pour la création d'une bonne ligne de jeu, fait désormais partie du langage courant et procure au tarot l'un de ces attraits qui font les jeux de réflexion.

EXERCICES

Solutions page 111

Vous êtes en Sud.
En fonction de votre main, quelle est votre carte d'entame ?

1. Preneur Est	Chien
A 20 16 10 7 5 4	A 6
♠ 10 2	♠ D 9
♥ D 7 6 4	♥ /
♦ 3 2	♦ 5 4
♣ R 8 7 4	♣ 6

2. Preneur Ouest	Chien
A 18 17 10	A 15 9 8
♠ D V 9 8 5 2	♠ /
♥ C 6 5	♥ 7
♦ 6 4	♦ 8 2
♣ R 10 4 2	♣ /

3. Preneur Est. Nord entame le 4 de carreau. Que jouez-vous ?

	Chien
A 17 9 7 6 4	A 8 3
♠ 6 2	♠ 8
♥ 8 6 5 4	♥ D V
♦ D 10 3	♦ V
♣ 10 8 6 4	♣ /

4. Preneur Nord	Chien
A 20 16 13 11 8 5 4	A 14
♠ D C V	♠ /
♥ C V 7 5	♥ 3
♦ 5 2	♦ 9 8
♣ D 2	♣ R 4

5. Preneur Est	Chien
A 18 15 11	A 16
♠ 10	♠ V
♥ 9 8 7 5 3 2	♥ 10
♦ 10 9 8 7 6	♦ V
♣ C 8 5	♣ R D

6. Preneur Ouest, Nord entame le 3 de trèfle, Ouest fournit le 10. Que jouez-vous ?

	Chien
A 20 9 7 6 3 2	A 13 8
♠ D C 10 8	♠ 9
♥ 7 6 2	♥ D 4
♦ V 8 4	♦ /
♣ R V	♣ 10

7. Preneur Ouest	Chien
A 15 12 11 7	A /
♠ C 10	♠ R 4
♥ 8 3 2	♥ V 6 5
♦ R D C 9 2	♦ /
♣ D 6 4 2	♣ C

8. Preneur Est	Chien
A 21 2	A 19
♠ 8 7 4 3	♠ R
♥ V 8 7 6 5 2	♥ /
♦ 4 3	♦ D 6 5
♣ V 10 6 5	♣ 3

9. Preneur Nord	Chien
A 14 11 7 6	A 17
♠ 9 8	♠ C 6 2
♥ /	♥ 4
♦ R D V 8 5 4 2	♦ /
♣ V 6 4 3 2	♣ 9

10. Preneur Est	Chien
A 18 15 12 11 3	A 7 E
♠ 7 5	♠ 3
♥ 8 4 3	♥ 2
♦ C 6	♦ /
♣ C 8 7 6 3 2	♣ 10 9





Le règlement officiel sera adressé aux lecteurs de J&S sur simple demande — accompagné d'une enveloppe timbrée — à : Fédération Française de Tarot 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

BENJAMIN HANNUNA

LE MILIEU DE PARTIE (suite)

STRATÉGIES

Dans le numéro précédent, nous avons dégagé les quatre principaux critères permettant d'opter entre un jeu sûr mais peu constructif et un jeu agressif mais risqué, et nous avons étudié plus particulièrement les deux premiers: existence éventuelle d'une case avancée dans le jan adverse, et force respective des jans intérieurs, voyons maintenant les deux suivants...

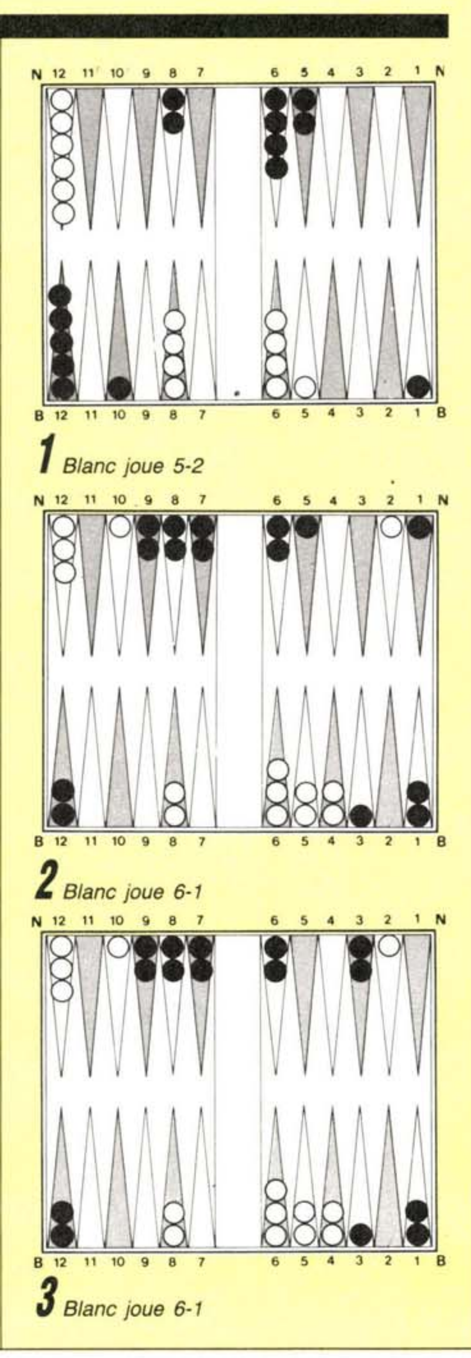
Ces deux derniers critères sont, rappelons-le:
- la présence (ou l'absence) de blots dans les jans intérieurs;
- le nombre de pions arrière de chacun des joueurs.

La présence de blots dans les jans intérieurs peut jouer de deux manières, selon qu'il s'agit de vos blots dans votre jan, ou bien de blots adverses dans le jan adverse: dans le premier cas, vous éviterez généralement le jeu risqué, car celui-ci vous obligerait à laisser au moins un deuxième blot, et à courir donc un important risque de gammon si vos deux blots sont frappés; dans le deuxième, vous pouvez évidemment vous montrer plus agressif, car si l'adversaire vous frappe, vous avez la possibilité de rentrer en le re-frappant (*return shot*).

Si les trois critères énoncés précédemment sont surtout d'ordre tactique, le nombre de pions arrière de chacun des joueurs est, lui, plutôt un critère stratégique; cela le rend encore plus important, car il influe directement sur tout votre plan de jeu. Pour résumer ce dernier critère de manière simple:
- plus vous avez de pions arrière, plus vous pouvez prendre de risques; avec trois pions arrière ou plus, même si cela ne vous rapporte rien de vous faire frapper un pion de plus, cela ne vous gênera pas particulièrement non plus; vous ne jouez déjà plus la course, mais plutôt un jeu de position; et si vous n'êtes pas frappé, vous pouvez renverser la tendance en assurant une case importante;
- de même, si votre adversaire n'a plus qu'un (ou plus du tout de) pion arrière, vous aurez tendance à jouer agressivement pour tenter de lui en ramener en provoquant une bataille de frappes réciproques.

C'est donc la comparaison de votre nombre de pions arrière avec celui de l'adversaire qui influera le plus sur votre stratégie.

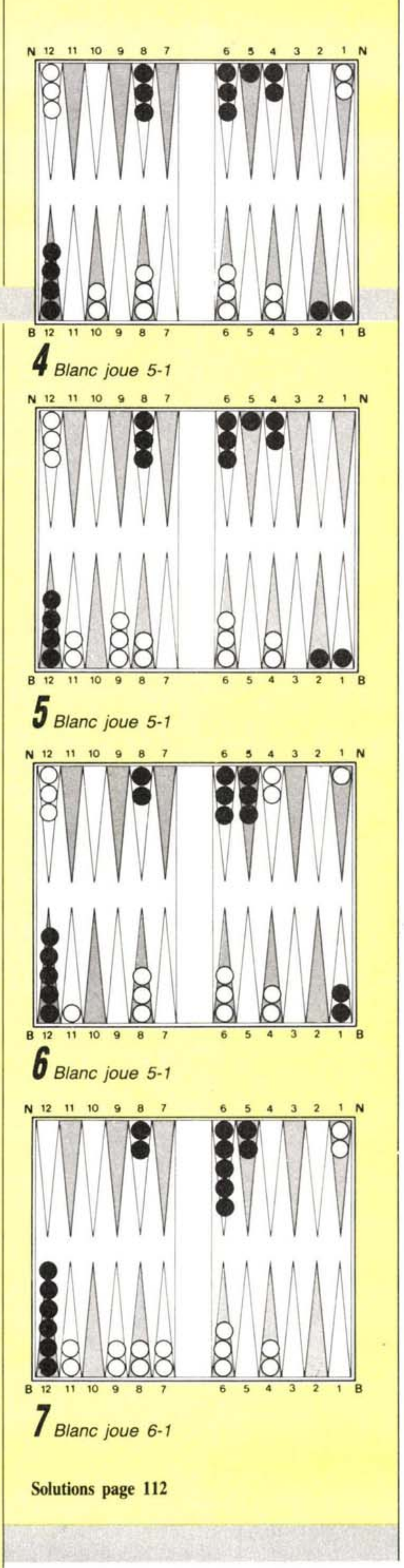
Cela dit, ces quatre critères n'iront évidemment pas toujours dans le même sens, et c'est là où vous devrez exercer votre jugement...



1 Blanc joue 5-2

2 Blanc joue 6-1

3 Blanc joue 6-1



4 Blanc joue 5-1

5 Blanc joue 5-1

6 Blanc joue 5-1

7 Blanc joue 6-1

Solutions page 112

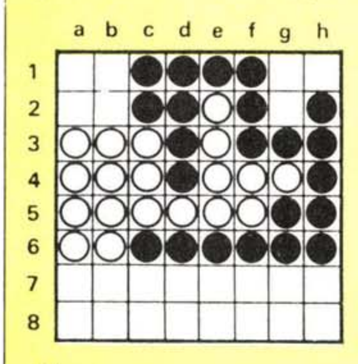
OTHELLO

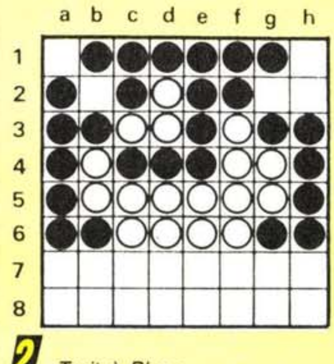
TRAIT ET COINS

STRATEGIES — GRANDS CLASSIQUES

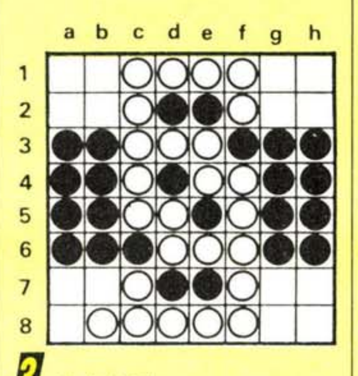
**Avoir le trait est toujours un handicap à Othello, et pouvoir le perdre peut être capital, surtout en fin de partie. Il est souvent nécessaire pour cela de consentir des sacrifices (position de bord, coin) qui seront payants par la suite.
Encore faut-il que la situation s'y prête ; et plus précisément qu'il soit possible de trouver une séquence impaire de coups forcés ou semi-forcés. En attaquant le premier cette séquence, le joueur qui a le trait le perd à la fin.**

La plus simple des séquences impaires est évidemment le coup unique ; c'est l'utilisation des « libertés » mises en réserve par les joueurs. Mais les plus intéressantes sont celles de trois coups. Elles apparaissent notamment dans les coins lorsqu'il n'y reste que trois cases à remplir.
Dans la position de la figure 1, Blanc peut obtenir le gain en bloquant Noir après lui avoir sacrifié un coin. Il joue G2 et après Noir H1, G1. Le trait est alors passé à Noir et lui est fatal, par exemple avec la suite A7/A8/B2/A2/A1/B1...
Le même procédé est utile dans une situation où il s'agit non plus de forcer le gain mais de sauver, au moins momentanément, une situation périlleuse. Dans l'exemple de la figure 2, Blanc est bloqué. Son meilleur jeu est de redonner le trait à Noir en utilisant la séquence de trois coups du coin Nord-Est. Après G2/H1/H2, Noir doit ouvrir vers le Sud et la position de Blanc est encore jouable.


1 Trait à Blanc


2 Trait à Blanc

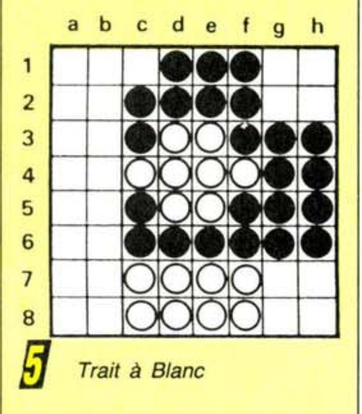
Dans les situations plus classiques de fin de partie, les séquences de trois sont souvent les premières à être jouées : on sacrifie un coin mais on attend ensuite l'adversaire. Dans l'exemple de la figure 3, Blanc doit d'abord jouer dans le coin Sud-Ouest. Après B7/A8/A7, les trois autres coins sont en séquences paires, et Blanc gagne dans des suites telles que G8/G7/H8/H7/B1/A1/G1/H1/B2/A2/P/G2/H2.


3 Trait à Blanc


4 Trait à Noir

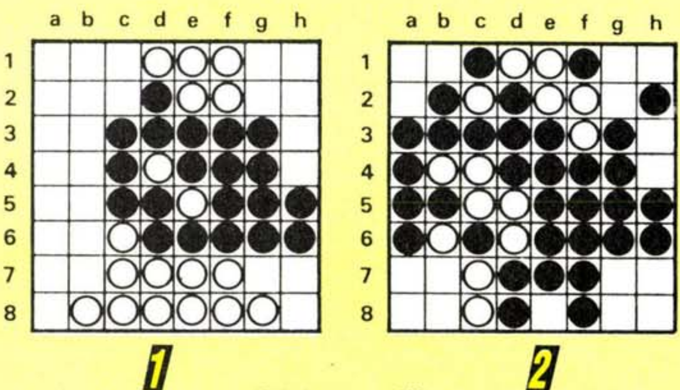
L'exemple de la figure 4 est un peu plus complexe. Pour gagner, la seule ligne de jeu de Noir est d'utiliser le coin Nord-Ouest pour rendre le trait à Blanc et l'obliger ensuite à passer un tour, ce qui donne à Noir deux coups sur trois dans le coin Nord-Est et le gain. La séquence complète est B2/A1/B1/A8/B8/P/H2/H1/G1 : 33-31. En jouant d'abord dans le coin Nord-Est, Noir perd, comme sur H2/B2/A1/B1/G1/H1/B8/A8 : 25-39.

Enfin, un cas particulier intéressant, bien que moins fréquent, est celui où il est possible à un joueur de prendre trois cases sur les quatre d'un coin. La figure 5 illustre ce cas. En jouant G2/H1/G1/B4/H2... Blanc a pris trois des quatre cases du coin Nord-Est et Noir, après avoir joué autour de C4 est obligé de donner les coins H8 et A8 et le gain à Blanc. Notons que si Noir ne répond pas à G2 par H1, il sera bloqué tout de même par G2/B4/G1/H1/H2...


5 Trait à Blanc



Dans ces deux positions, les blancs jouent et gagnent.


1 2

Solutions page 112

ENTREZ DANS LA LEGENDE

LEGENDES CELTIQUES — LA TABLE RONDE

GRAND TOURNOI

PARIS

Samedi 28 et Dimanche 29 Mars

Basée sur la collection PREMIERES LEGENDES
une grande aventure chaque jour :
LEGENDES CELTIQUES - LA TABLE RONDE

INSCRIPTION par équipe de 5, jusqu'au 15 Mars.
1er jour : 35 F x 4 (gratuit pour le meneur de jeu)
2e jour : 23 F x 4 (règlement sur place)
Nombreux prix !

CEP - Salon du Jeu de Réflexion
7, rue Copernic - 75782 Paris Cedex 16
Tél. : 45.05.14.37

REIMS

3ème CHAMPIONNAT DE FRANCE

Samedi 11 et Dimanche 12 Avril

PREMIERES LEGENDES DE LA TABLE RONDE
une aventure originale se déroulant
dans la région reimoise du XIIIe siècle.

INSCRIPTION par équipe de 5, jusqu'au 31 Mars.
250 F par équipe (4 joueurs et 1 meneur de jeu).

De nombreux prix dont la magnifique
reproduction d'une épée de chevalier.

Équipe des Légendes
5, rue de la Baume - 75008 Paris
Tél. : 26.36.13.92



OFFRE SPECIALE réservée aux clubs et ludothèques : les 2 jeux de la collection Premières Légendes (LEGENDES CELTIQUES et LA TABLE RONDE) au prix exceptionnel de 300 F frais de port compris.



OFFRE SPECIALE

A cette occasion, un questionnaire sur la gamme Légendes vous sera proposé. Nous vous remercions par avance de votre participation.





Offre spéciale clubs et ludothèques

Collection Premières Légendes
LEGENDES CELTIQUES et LA TABLE RONDE 300,00 F (Pour la 1ère commande)

Ci-joint notre règlement (chèque bancaire - C.C.P. mandat) de ____________________ F
à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume - 75008 PARIS
Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

Nom du club ou de la ludothèque : ____________________

Date de création : ____________________

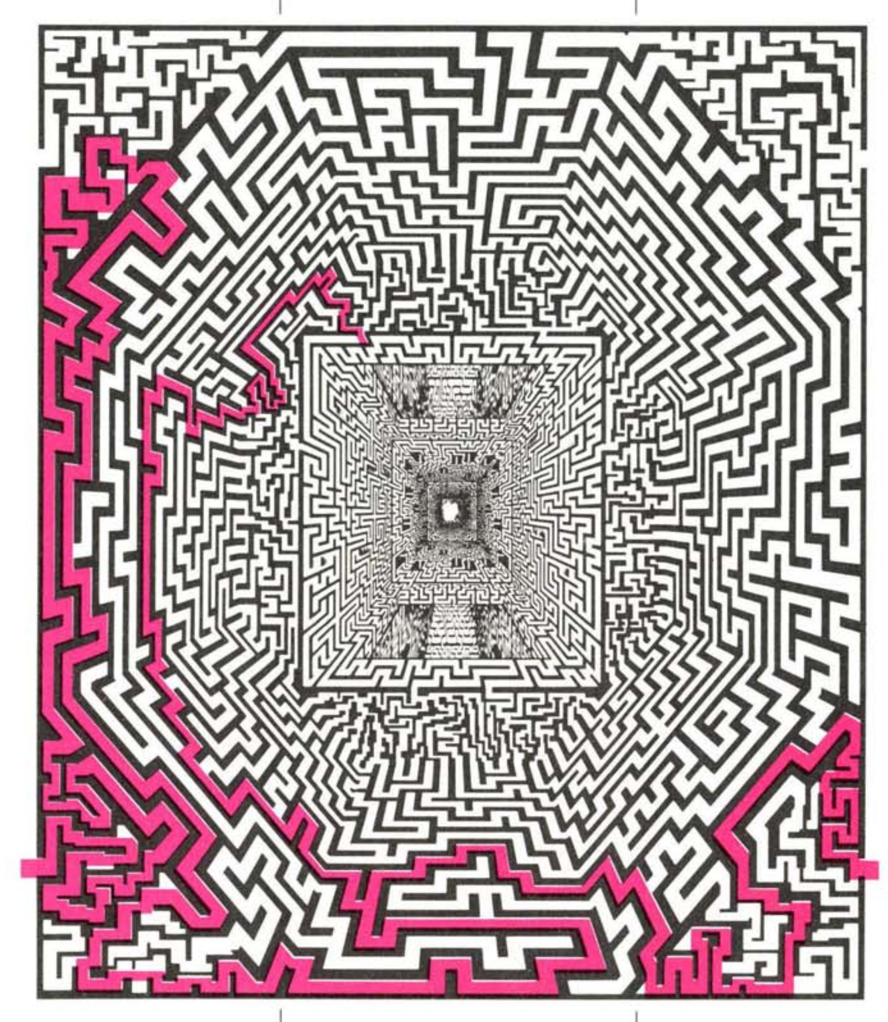
Association loi 1901 ☐ OUI ☐ NON

Adresse : ____________________

____

Nom du responsable : ____________________

SOLUTIONS...

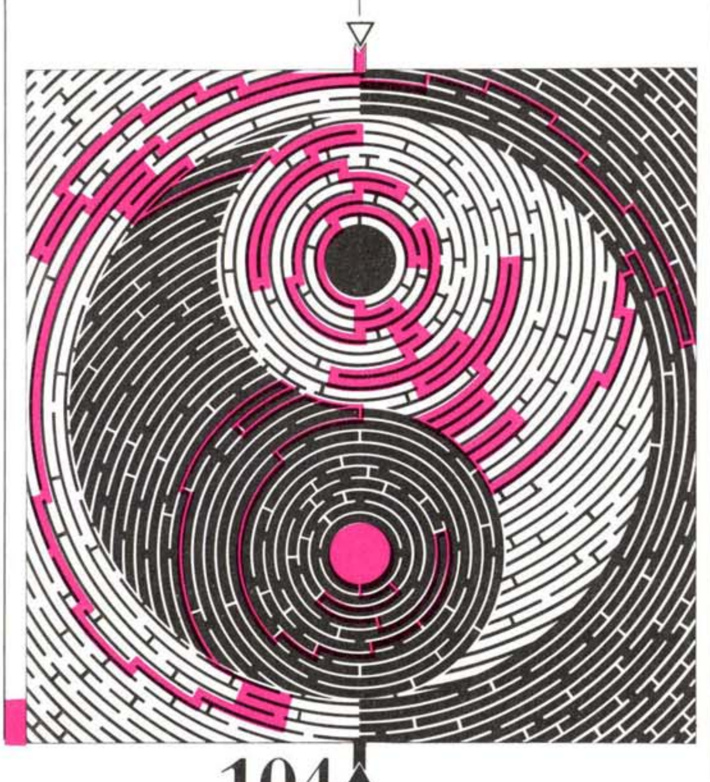


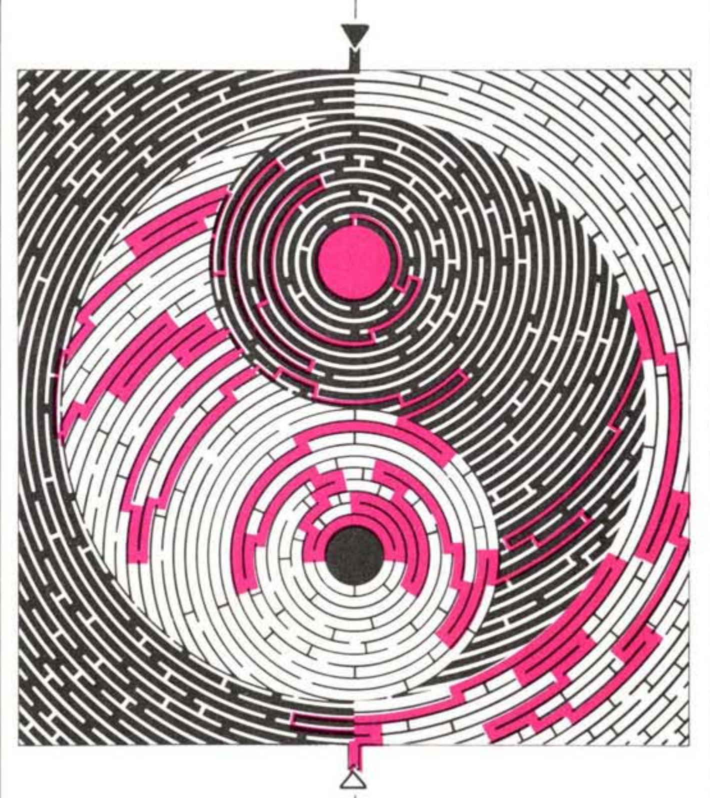
PROFONDEURS V

Non, ce n'était pas le dernier "épisode" de Profondeurs de Philippe Fassier (page 43)! Il vous fallait trouver les deux chemins vous menant à un nouveau niveau... de Profondeurs (voir page 25). Vertigineux...

YIN YANG

Ce n'était pas "chinois"... que de sortir de ce labyrinthe de Philippe Fassier (page 53). Mais pour sortir de ce labyrinthe, n'oubliez pas d'intervertir les noirs et les blancs.







MANIFESTATIONS

• Les "Enchanteurs de l'Artois", organiseront le samedi 18 avril un rallye-jeu. Celui-ci se fera en voiture, par équipe, dans un rayon de 30 km autour d'Arras. Départ entre 14 et 15 h, le jeu se terminera le soir par la remise des cadeaux à l'équipe gagnante et un buffet froid. Renseignements: Alain Deren, Les "Enchanteurs de l'Artois", 41, rue A. Briand, 62000 Arras.

• La Fédération Française d'Othello et le Club Saint-Michel informatique organisent conjointement un tournoi d'Othello opposant des programmes tournant sur micro-ordinateurs. Le tournoi aura lieu le dimanche 22 mars à la salle municipale, 13 rue Saint-Saëns, à Saint-Michel-sur-Orge dans l'Essonne. Renseignements: François Aguillon, 4, rue Raie Tortue, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél: 69 01 75 87.

• L'association "Veni, Vidi, Ludi" organise son second Forum des jeux de simulation et de réflexion les 11 et 12 avril prochain à Reims. Renseignements: Association "Veni, Vidi, Ludi", Laurent Dodane, 124, rue Edmond-Rostand, 51100 Reims. Tél: 26 36 13 92.

• Le club Loisirs Dauphine organisera le samedi 5 avril un Open de Djambi (échecs de Machiavel). Au programme: tournoi ouvert à tous et initiations. Droits d'inscriptions: 25 F avant le 25 mars, 50 F après. 20 F pour les groupes de joueurs. Le tournoi se déroulera en six manches d'une heure jouées par tous contre des adversaires différents. Par ailleurs, Ragnarok 87 aura lieu comme chaque année les 26, 27 et 28 juin et restera la manifestation de jeux de rôle la mieux dotée de prix en France. Renseignements: C L D, 1, place de Lattre-de-Tassigny, 75016 Paris. Tél: 45 05 14 10 poste 24-37.

• Le cycle des jeunes royaumes à Nancy le 21 et 22 mars 1987, rue du Sergent-Blandan, Salle Nancy Thermale 54000 permettra de vous initier au nouveau jeu en français Stormbringer. A cette occasion, Oriflam en fera le vernissage. Démonstration, tournoi, initiation et exposition sur le thème des jeunes royaumes en constituera le principal intérêt. Cette manifestation est organisée par Messieurs Ribaut Fabrice et Vici Patrick en collaboration avec Excalibur, Oriflam et Espace 85 (section la Cour des miracles). L'entrée, l'initiation et les démonstrations sont gratuites, mais l'inscription au championnat de Stormbringer est soumise à un droit de 25 F qui vous sera remboursé le jour de la manifestation (règlement par chèque accepté). Pour tout renseignement, s'adresser à: Excalibur, 35, rue de la Commanderie, 54000 Nancy.

• Cette année encore, la Guilde des Mammouths Maudits organise du 11 au 15 avril Stratèges 87, la deuxième convention des jeux de rôle et de simulation du Sud-Ouest. Au programme de cette année, le tournoi des Stratèges qui récompensera le plus polyvalent sur trois jeux à savoir Call of Cthulhu, Zargo's Lord et le Gang des Traction-avant, mais aussi des tournois de AD&D et Super Gang. De nombreuses démonstrations et initiations seront proposées au public: Terres du milieu, Maléfices, Judge Dredd, Légendes... Pour tout renseignement: Guide Des Mammouths Maudits, M.J.C du Bourg, 8, avenue Jean Larrieu, 33170 Gradignan.

• M.J.C de Gradignan (près de Bordeaux), du 11 au 15 avril, "les journées du Stratège 87", manifestation organisée pour la deuxième année en relation avec la municipalité sera axée principalement sur les conceptions des jeux de simulations historiques, en lieu et place du fantastique, thème choisi avec succès l'année dernière. Les Centurions du Sud-Ouest, 1, place Gabrile, Cante Coucut, 33320 Eysines.
Le programme: tournois stratégico-diplomatiques, un zeste de fantastique, mise en place du challenge du grand Sud, période antique, règle Kadesh et rencontre avec les détenteurs d'armées de ce format. Période Napoléonienne et sur scénario mis au point par Guy Boutinaud, thème Campagne de Russie, règle des Clubs Bordeaux-Toulouse.

• Le Tournoi ludique Inter-Grandes-Ecoles de l'Agro aura lieu cette année, le 21 mars 1987, à l'Institut National Agronomique de Paris Grignon, 26, rue Claude-Bernard, 75005 Paris. De 9h à 18h. Chaque Grande Ecole, dans la mesure du possible, proposera une équipe de 18 joueurs dans les disciplines suivantes: Bridge (2 paires de joueurs), échecs (1 joueur), Scrabble (2 joueurs), Donjons & Dragons (5 joueurs et 1 DM/école), l'Appel de Cthulhu (4 joueurs et 1 DM/école). Inscriptions: 25 F par joueur, nombreux prix... Renseignements: Tél: 45 35 44 76.

AVIS DES CLUBS

• Si vous désirez pratiquer vos JdR et vos wargames préférés par correspondance ou si vous n'avez pas d'idées de scénarios, écrivez à G. Delmiglio, Les Rêveurs associés, 6, avenue Fauvety, 95220 Herblay.

• Nouveau cercle d'échecs à Paris. Le samedi après-midi à partir de 15h au Bar Le Bourget, 80, rue du Faubourg-Poissonnière. Renseignements au 46 20 13 14.

• Création d'un club à Grigny: Les Seigneurs des Arcanes. Y sont organisés des tournois de AD&D, D&D, Féerie, Rêve de Dragon, Légendes... Les débutants sont les bienvenus. Club de l'Animation de Grigny 2, rue des Sablons chaque samedi de 14h à 19h. Pour tous renseignements: 69 06 49 37 (après 19h) demander Alain. 60 89 28 24. Demander Didier. 64 96 52 28. Demander Jean-Christophe.

• Club Fer de Lance, Réunion tous les samedis à 20 h dans le réfectoire de l'école Jean-Jaurès, 444 av. de la Division-Leclerc, 92290 Chatenay-Malabry. On y joue aux wargames sur figurines, jeux de plateau: Civilization, Junta, Fief... jeux de rôle: AD&D, Rêve de dragon, Appel de Cthulhu... Renseignements: Catherine Lefebvre, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay-Malabry. Tél: 46 31 04 05.

• Le club "Le Repaire des Ombres" annonce aux fadas & fanas qu'il rouvre ses portes après avoir déménagé. Il est toujours possible d'y jouer à de nombreux jeux de rôle et wargames. Si vous avez besoin d'un plein d'aventures, téléphonez au 02/648 47 98 (après 17h).
Autre nouvelle importante: Quéribus, un club Bruxellois se joint au "Repaire des Ombres", ce qui permettra de faire des activités de plus grande envergure. Adresse du local: rue de l'Automne 69, 1050 Bruxelles, Belgique.

• L'association "Stratégie et Sortilèges" ouvre ses portes tous les samedis à partir de 17h au Foyer des Jeunes travailleurs à Tarbes (route de Bordeaux). On y joue à Pendragon, Rêve de Dragon, AD&D, Légendes... On y organise des grandeurs nature et les wargames et jeux de société ne sont pas oubliés. Qu'on se le dise, "nyark, nyark". Renseignements au 62 93 35 63. Demander Pascal.

• Nous cherchons des arbitres et des joueurs pour Diplomacy (classique et variantes), Cluedo... ou autres jeux par correspondance. Rejoignez une équipe sympa: celle de Vopaliec SF, 26, square des Anciennes Provinces, 49000 Angers ou laissez un message sur Minitel (36 15) JESSIE à Vopaliec 49.

• Du nouveau à Valenciennes! Création du club de jeux de rôle Les Dragons du Campus. Fanas de jeux de rôle, wargames, grandeurs nature, venez nous rejoindre! Contact: Les Dragons du Campus, Association des Etudiants de Productique, Secrétariat I.S.T.V, Le Mont-Houy, 59326 Valenciennes Cedex.

• Le club des "Manants Polis" se réunit tous les vendredis soirs à partir de 20h30 au centre Allende à Villiers-Le-Bel (95). Au menu: jeux de rôle, wargames, jeux de simulation sur plateau (Diplomacy, Armada, Ambition...). Un tournoi de jeux à deux est prévu. Renseignements: Gérard Thuillot: 39 92 20 62.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Cherche partenaires pour wargames par correspondance (Medina de Rio Seco, Le Siège d'Aliciane, La Campagne de Russie...). Les règles, cartes et pions seront fournis. Christel Gayet, Ecole publique de Montbeton, 82290 La Ville-Dieu-du-Temple.

• Recherche débutants ou bon joueurs pour jouer à l'Œil Noir, les maîtres de jeu sont aussi les bienvenus. Stéphane Bonard, 21, square de Port-Vendres, 95380 Louvres. Tél: 34 68 70 26.



• Cherche M.J pour organiser un jeu de rôle grandeur nature, genre "Murder" ou autre dans le cadre d'une animation d'un terrain de camping dans un petit village sur les bords du Tarn. Pendant les vacances d'été. J.M Pyronnet, Trébas, 81250 Alban. Tél: 63 55 84 07.

• Cherche partenaire pour jouer à l'Œil Noir et Mega II. Tél: 44 20 18 89 (week-end seulement). Demander Jean-Marie Croquin ou écrire au 1, avenue de la Libération, 60200 Compiègne.

MESSAGES

• Possesseurs de figurines grises, ternes et régnant dans la région de Brive (Corrèze et Dordogne), suis prêt à leur donner vie. Jean-Pierre Dautrement, 12 rue Léon Dautrement, 19100 Brive.

• Recherche les numéros 1, 2, 3, 4, 6 et 9 de J&S et vends livres et revues de football (joindre deux timbres pour liste complète). Didier Coupez, 22, rue Maurice-Facon, 59265 Aubigny-au-Bac. Tél: 27 80 97 70.

• Cherche solution pour accéder à la 2e partie de "La planète inconnue" ou/et les solutions des énigmes des donjons de "Mandragore". Florent Létoile, école de Saint-Macaire du Bois. 49260 Montreuil-Bellay.

• Recherche donateur(trice) de jeux de rôle, scénario, figurines (plomb), "livres dont vous êtes le héros" et wargames pour club. Nicolas Desloovere, 35, avenue Comte Basta, 7700 Mouseron, Belgique. Tél: (19.32) 56 33 44 52 (après 17h).

• Recherche généreux donateurs de jeux de rôle et de scénarios (manuscrits ou publiés). Emmanuel Leroy, 15, rue des frères-Lumières, 94340 Joinville-le-Pont.

• Souhaiterais créer un club informatique et désirerais renseignements ainsi que conseils sur la création d'un club. Jean-François Marchal, La Bouvière-le-Villé, 88100 Saint-Dié.

• Vous vous intéressez aux Scandinaves et aux Elfes? Alors c'est génial. Je cherche des fanas comme vous pour créer un jeu de rôle sur les elfes. Je cherche aussi quelqu'un qui connaisse bien les récits de Tolkien sur ces êtres merveilleux. Thierry Meynieu, cité "Les Fauvettes", Bât E n°1, 33700 Merignac. Tél: 56 97 93 69 (le soir).

• Passionné de wargames et de jeux de rôle, manquant de capitaux voulant créer un club, demande aide financière ou vieux jeux pour contribuer à la création d'un nouveau club. J.P Dautheville, la Désirade Couthiol, 26250 Livron.

LES BONNES OCCASES...

VEND

• Amstrad 6128 + 2e lecteur de disquette + 400 programmes + documentations. Etat neuf. Tél: 42 88 68 11 ou 42 92 18 54.

• "Livres dont vous êtes le héros": 15 F. Console Atari + 10 cartouches + 1 joystick "Quickshot I". Christophe Lanthier, Bouleuse, 51170 Fismes. Tél: 26 03 65 47.

• "Livres dont vous êtes le héros" + Mega + anciens numéros J&S, Casus Belli, Tilt... + livres programmes TI57 ou TT micro + cassettes jeux Videopac. Tél: 22 87 16 36 après 19h. Demander Yannick.

• Paranoïa + écran + 3 scénarios, MERP, Car War + 3 extensions + 2 modules + The AADA extension + surprise, War of the Ring. Tél: 16 33 42 20 48. Demander Sébastien.

• Livre "50 jeux avec du papier et des crayons". Tél: 46 02 81 44 sauf mercredi. Demander Olivier

• J&S n°1 à 36 complets + 6 reliures: 600 F. L. Poitou, 42 rue de la Py, 75020 Paris. Tél: 43 60 56 81.

• Intellivision avec câbles de raccord et 3 cassettes: 500 F (D. Boxing, Hockey NHL, Sub Hunt. Tél: 94 54 33 69 après 18 h. Demander Olivier.

• Starship Captain, 100 F; Légendes celtiques + Mille et une nuits + accessoires: 200 F. Tél: 42 58 53 86 après 18h.

• Man, Myth & Magic + Egyptian Trilogy, 120 F; Paranoïa + écran + "Pressez les Oranges" 160 F; As des As 60 F, Lost Worlds 40 F ou échange contre Dune version AH ou scénario pour Runequest et Traveller. Pierre Miranda, Beaux-Arts 22, 2000 Neuchâtel, Suisse.

• Amstrad CPC 664 avec livres et revues, 2 700 F + ZX 81 + 32 K + monitor AGB + clavier ABS + interface manettes de jeu + 1 joystick + 50 logiciels, 900 F. Jean-Louis Albertus, 29, rue du Cdt Guilbaud, 91600 Savigny/Orge.

• D&D jeu de base + 2 modules aventure français et 1 anglais: 160 F; livre AD&D Master Guide Book, 90 F; Ultime Epreuve + 2 livres aventures, 100 F; York Town, 80 F. Tél: 78 50 04 16 après 18h.

• VG 5000 Phillips + manuel d'utilisation + 4 cassettes de jeux + transformateur + 1 livre de programme + 1 magazine sur le VG 5000; Napoléon à Austerlitz, 150 F. Tél: 93 91 09 97 après 17h30. Demander Arnaud.

• Cassettes de jeux pour MSX "Buck Rogers". 60 F la cassette ou 100 F les deux. Tél: 90 74 45 78 ou 90 74 41 93 (heures de repas).

• Jeu Atari 2 600 + 2 cassettes, 400 F; Œil Noir boîte d'initiation, 100 F. Christophe Petit c/o Frédérique Petit, 29, avenue Rochetaillé, 42100 Saint-Etienne. Tél: 77 80 93 04.

• Œil Noir (boîte de base et accessoires du Maître), 99 F + Wargame VIIIe Armée dans le désert, 80 F. Tél: 32 41 02 95 (de 17h à 19h). Demander Thierry.

• "Livres dont vous êtes le héros", 10 F chaque. Volume 1 et 4 de la "Saga du prêtre Jean", 16 F chaque. Tél après 17h: 91 72 42 40. Demander Renaud.

• CBM 64 RVB avec lecteur disquettes 1541, lecteur cassettes, 40 originaux, crayon optique + disquettes... 4 000 F. Tél: 48 21 13 42.

• wargames Iliad, Kroll & Prummi et Okinawa, 80 F chaque. Gautier Lespagnol, 33 boulevard Carpeaux, 59300 Valenciennes. Tél: 27 46 98 64 après 17h.

• Maléfices, boîte de base neuve, 140 F. Tél: 69 01 79 56 de 18h à 21 h sauf le lundi.

• 2 boîtes de l'Œil Noir: accessoires du maître 75 F, initiation au jeu d'aventure 75 F, 5 scénarios 22 F chaque, 1 livre "Les Quêtes sans fin de D&D" 15 F... tél: 30 38 71 65. Demander Mickaël.

• CBM 64 + lecteur de cassettes, imprimante VC 1515 + cassettes + cartouche de jeu (Foot) + 2 joysticks + livres et documentation. 3 000 F. Tél: 42 07 69 31 le soir ou week-end. Demander Béatrice.

• l'Œil Noir, initiation au jeu d'aventure + accessoires du maître + Dungeon Floor Plan 1 et figurines (7). 250 F. Cyrille Bouttier, 113, rue du Chevaleret, 75013 Paris.

• EXL 100 + clavier junior + extension C.MOS mémoire + câbles magnéto + joysticks + 5 cartouches de jeux + 20 jeux commerciaux + 120 programmes à taper + manuel: 3 200 F. Sylvain Closier, 15, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél: 42 26 60 13.

• disquettes pour TO8, TO9, TO9+, Les Passagers du vent, 225 F; Meurtres sur l'Atlantique, 170 F; Graal, 255 F ou le tout 600 F. Echange possible. Jean-Philippe Pérès, 19, chemin du Loup, 31100 Toulouse. Tél: 61 07 54 36.

• jeux pour CPC 6128, 5 à 10 F le jeu. Tél: 30 74 20 67 de 13 à 14 h ou à partir de 17h15. Demander Pierre.

ACHETE

• Reversi Challenger. Offres à Fred Lelieveld, Waalhavenstraat 20, 3262GP Oud Beyerland, Pays-Bas. Tél: (31) 1860.15240

• J&S n°1 à 12 et Casus Belli n°13 et 19. Tél: 42 58 53 86 après 18h.

• Attack of the mutants, The Awfull Green Things from outer Space. Tél: 42 58 53 86.

ECHANGE

• 6 affiches de cinéma contre un logiciel pour VG5000: "Citadelle". Philippe Ronneburg, 3, rue de Riedwihr, 68000 Colmar.

• 400 jeux sur C64 en cassettes (Green Beret, Leader Board, Hacker II...) Alain Montoya, route de Villieu, 01800 Meximieux.

• Amiga! Recherche contact pour échanges. Envoyer liste et conditions à Fabien Bole Feysot, le moulin de Corzent, 74200 Thonon les Bains.

• dernières nouveautés sur CPC 464, possède PSI 15 Trading Compagny, Crystal Castles et recherche désespérément Archon I et II. Tél: 88 61 33 45. Demander Jean-Philippe.

SOLUTIONS

PAGES 34 ET 35

Marions-les! (par Louis Thépault):

Un grand mariage:
Il suffit de disposer dans une grille 3×5 les âges de 21 à 30, pour que les cinq différences obtenues dans chaque colonne soient 1, 2, 3, 4 et 5. Chaque garçon étant plus âgé que son épouse, c'est l'aîné Paul qui a 30 ans. Il a 3 ans de plus que sa femme et 30 va donc en 3e colonne avec 27.
La plus jeune n'a pas épousé le plus jeune, 21 ne peut donc aller en 1re colonne, ni en 2e colonne: l'époux de la plus jeune aurait 23 ans. La personne de 22 ans ne pourrait être qu'une fille et on aurait donc le plus jeune marié (22 ans) à la plus jeune (21 ans). On en déduit que 21 va en 4e ou 5e colonne. Par tâtonnements successifs, on trouvera la seule grille possible qui donne :
André 29 ans, marié à Catherine 24 ans, Bernard 25 ans, marié à Elise 21 ans, Christophe 30 ans, marié à Arlette 27 ans
Daniel 28 ans, marié à Brigitte 26 ans
Etienne 23 ans, marié à Denise 22 ans.

23	28	30	25	29
22	26	27	21	24
1	2	3	4	5

Réveillon:
Agathe, qui a reçu un livre de maximes et offert une bouteille de marc, n'est donc ni mariée à Maxime, ni mariée à Marc. Ce n'est pas elle non plus qui a offert la statuette de Diane: elle n'est donc pas l'épouse de Pierre. Agathe est donc mariée à Olivier. De même, Pierre n'est ni marié à Jeannette ni à Diane: Pierre est donc marié à Rose.
Il reste que Diane, sœur de Marc, a épousé Maxime, et Marc a épousé Jeannette.

Prénoms anagrammes:
Rolande - Léonard
Dorothée - Théodore
Marion - Romain
Mélanie - Mélaine
Sidonie - Sidoine

La photo de famille:
Pour l'observateur qui "balaierait" la photo de gauche à droite, apparaîtrait dans l'ordre:
Madame Dupont, Madame Dupuis, Madame Dupré, Monsieur Dupont, Madame Durant, Monsieur Dupuis, Monsieur Durant, Monsieur Dupré.

Couple anagramme:
D O R O T H E E
T H E O D O R E
En permutant les deux bandes DOR et THE, on transforme Dorothée en Théodore et réciproquement.

Maris célèbres:
La seule solution possible est D.E.B.A.C, ce qui donne:
Jehanne D'Alcy - Georges Melies
Catherine Hubscher (Madame Sans-Gêne) - Maréchal Lefebvre
Miléva Maric - Albert Einstein
Geneviève Halevy - Georges Bizet
Marie Lamperière - Pierre Corneille

Histoire Belge:
Il s'agit du père et de la mère, "l'autre Belge" pouvant bien sûr désigner une femme!

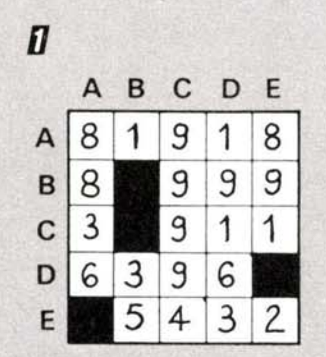
Histoire de famille:
Il faut commencer par étudier la seconde prémisse qui n'admet qu'une seule solution: 4 enfants répartis en 3 filles et 1 garçon pour les Petit.
La seule répartition possible pour les 4 enfants des époux Legrand vérifiant l'énoncé est aussi: 3 filles et 1 garçon.

Couples séparés:
Voici l'ordre dans lequel il faut disposer les cartes:
R♣, D♠, R♥, D♣, R♠, R♦, D♥, D♦
On pose R♠ au-dessus de D♠
On pose R♥ au-dessus de D♥
On pose R♣ au-dessus de D♣ et R♦ au-dessus de D♦

PAGE 42

Nombres croisés par Claude Abitbol :

1



	A	B	C	D	E
A	8	1	9	1	8
B	8	■	9	9	9
C	3	■	9	1	1
D	6	3	9	6	■
E	■	5	4	3	2

2

	A	B	C	D	E
A	2	4	2	4	5
B	1	7	■	9	3
C	0	■	1	1	3
D	2	2	2	■	5
E	7	5	5	7	■

PAGES 44 ET 45

Championnat des jeux mathématiques

La dalle de ciment:
Il est assez facile de voir que la dalle de ciment est un carré qui peut être obtenu par réunion d'un trapèze et d'un triangle délimités par les cordes. On peut alors constater que la surface de la dalle est le cinquième de celle du carré initial, soit 20 m².

Les dés:
Fixons une première face, soit 6. Cinq possibilités existent alors pour la face opposée. Pour chacune d'entre elles, fixons une troisième face, qui va nous donner la position complète du dé. Il reste alors trois possibilités pour la face opposée, et pour chacune d'entre elles, deux positions différentes des deux dernières faces. Soit, au total, trente dés différents possibles.

Les mêmes chiffres:
Il est assez facile de vérifier que le nombre cherché est unique : il s'agit de 142 857, nombre remarquable entre tous pour ce type de propriétés, et suite décimale du rationnel 1/7.

Le carré à reconstituer:
Méthode : on trace AC et, par D, la perpendiculaire à AC. On reporte une distance DF = AC, et le premier côté tracé est alors BF. Il devient facile de terminer la construction.

Fidélité:
La date où le boulanger doit se résigner à récompenser son client Antoine, malgré tous ses efforts pour retarder cette échéance, est le 20 avril 1987.

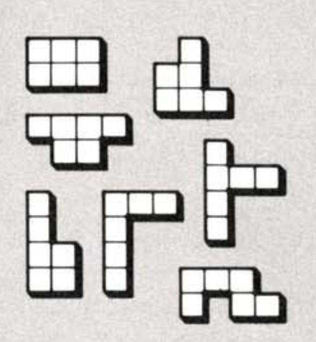
Divisibles par 11:
Parmi les nombres s'écrivant avec les dix chiffres 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 316 800 exactement sont divisibles par 11. Il faut pour cela retrouver la caractérisation de la divisibilité par 11 par le fait que la différence du cumul des chiffres de rang pair et du cumul des chiffres de rang impair est un multiple de 11.

PAGES 46 ET 47

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna):
1a - 2b - 3a - 4c - 5b - 6a - 7a - 8c - 9c - 10b - 11b - 12c - 13c - 14a - 15b - 16c - 17a - 18a - 19c - 20b - 21a - 22b - 23b - 24a - 25b - 26a - 27b - 28b - 29b - 30c.

PAGES 50 ET 51

Récréation (par Bernard Myers):
1.
Les 7 formes possibles.



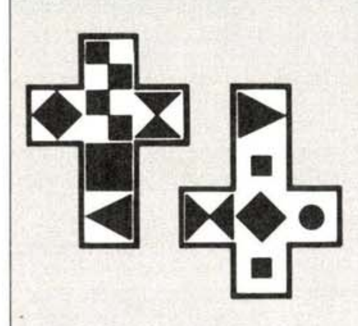
2.
$1 \times (2 + 3 - 4) = 1$
$1 + 2 + 3 - 4 = 2$
$1 + (2 \times 3) - 4 = 3$
$((1 + 2) : 3) \times 4 = 4$
$((1 + 2) \times 3) - 4 = 5$
$(1 : 2) \times (3 \times 4) = 6$
$((- 1 + 2) \times 3) + 4 = 7$
$(1 - 2 + 3) \times 4 = 8$
$(1 \times 2) + 3 + 4 = 9$
$1 + 2 + 3 + 4 = 10$
$1 + (2 \times 3) + 4 = 11$
$(- 1 + 2) \times 3 \times 4 = 12$
$((1 + 2) \times 3) + 4 = 13$
$(1 \times 2) \times (3 + 4) = 14$
$1 + 2 + (3 \times 4) = 15$
$(- 1 + 2 + 3) \times 4 = 16$
$(1 : 2) \times 34 = 17$
$- 1 + 23 - 4 = 18$
$12 + 3 + 4 = 19$
$1 + 23 - 4 = 20$
$(1 + (2 + 3) \times 4) = 21$
$- 12 + 34 = 22$
$- 1 + (2 \times 3 \times 4) = 23$

SOLUTIONS

1 × 2 × 3 × 4 = 24
1 + (2 × 3 × 4) = 25
− 1 + 23 + 4 = 26
1 × 23 + 4 = 27
(1 + (2 × 3)) × 4 = 28

3.
Fonctionnaire, Explorateur, Domestique, Téléphoniste, Concierge, Boulanger, Chirurgien, Agriculteur, Batelier.

4.
Tous les cubes peuvent être la représentation de l'un ou l'autre des deux cubes dont le développement est montré ci-dessous.



5.
Y Z. Il s'agit des lettres qui, quand elles sont écrites en minuscules manuscrites ont une partie sous la ligne.

6.
3 1 2 7
Que ceux qui ont pensé que le professeur Cogito pouvait être né un 31 février nous écrivent... Ils ont perdu!

7.
Il s'agit de Romain qui a 24 ans. Voici le schéma de cette charmante famille:

Brice (50 ans) — Emilie (42 ans)
Pierre (18 ans), Thomas (22 ans) ♥ Hortense (21 ans), Louise (23 ans)
Romain (24 ans)

8.
Baston.
Le nom du jeu se termine par la même lettre que la première lettre du nom et les deux noms contiennent les mêmes voyelles.

9.
Trois déplacements suffisent:
Déplacez le 8 de la deuxième colonne vers la gauche, le 4 prend sa place, le 9 vers la droite, ce qui donne un carré magique dont la somme de chacune des lignes est 22.

0	13	0	9
13	0	8	1
8	4	10	0
1	5	4	12

10.
Beaune (lire chaque lettre précédant les R).

11.
221
(une flèche = ajouter 13 au nombre précédent; 2 flèches = soustraire 13; 3 flèches = diviser par 13; 4 flèches multiplier par 13).

12.
A 150 (env. 3 & 4); B 30 (env. 1 & 2); C 100 (env. 3); D 120 (env. 2 & 3)

13.
Le n°3 n'est pas compatible avec les 3 autres.

14.
43 × 6 = 258

PAGES 56 ET 57

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les anagrammes croisées:



Mini-tirages:
ROUMI, SEDUM, TOAST, SURAL, LOUIS, TIMON, MAOUS, GEODE, COÏTS

Du coq à l'âne:
• AGA, AGE, AIE, RIE, RIT, ROT, ROI
• CAP, CAS, CES, MES, MER
• ECU, ELU, PLU, POU, SOU
• BOUM, BOUS, BONS, BANS, BANG
• PLAT, PUAT, MUAT, MEAT, MENT, MENS, METS

Les anaphrases:
• PRETENDU - PRUDENTE
• SACREMENT - MECREANTS
• EMOUCHET - MOUCHETE
• EFFLEURA - FARFELUE
• PASTICHER - CHAPITRES

Jarnac!
La filière:
SON, NAOS, SONAR, ROUANS, ANOURES, OUARINES, UROKINASE

Les solitaires:
VIVIPARE + T = PRIVATIVE
ALOURDIS + L = SOUILLARD
TYPHACEE + R = ARCHETYPE
LUTECIUM + R = RETICULUM
USURIERE + P = SUPERIEUR
EPIAISON + F = SAPONIFIE
INFIDELE + O = DIOLEFINE
ROUERGAT + E = ROUGEATRE

Les cousins:
• SYLPHE, SYRPHE
• BATARDE, BAVARDE, BAZARDE
• LAICS, LAIDS, LAIES, LAITS, LAIUS
• DEBILE, DECILE, DEFILE, DEPILE
• DEFAILLE, DEMAILLE, DEPAILLE, DERAILLE, DETAILLE
• FREGATAGE, FRELATAGE
• PROFESSE, PROMESSE, PROUESSE
• COUCHETTE, MOUCHETTE, SOUCHETTE, TOUCHETTE
• RECALE, REGALE, RENALE, RESALE, REVALE
• BRANDE, BRANLE, BRANTE

Les anagammes:
NIGELLE + R = NEGRILLE
+ U = GUENILLE
+ S = NIGELLES
+ A = NIELLAGE, GALILEEN
+ T = GENTILLE
SMILLEE + B = EMBELLIS
+ E = MIELLEES
+ C = MICELLES
+ T = MELLITES, MISTELLE
+ A = MAILLEES, EMAILLES ou MESALLIE
+ S = SMILLEES

PAGES 90 ET 91

Echecs:

1. Le pion b4 oblige le Roi noir à s'excentrer: 1. b5, Rd6; 2. b6, Rc6; 3.b7, R×b7; 4. R×d5, Rc7; 5. Re5, Rd7; 6. Rf6, Re8; 7. R×g5, Rf7; 8. Rh6, Rg8; 9. g5, Rh8; 10. g6, Rg8; 11. g7, Rf7; 12. Rh7, etc.

2. 1. b6!, a×b6; 2. c6! (l'astuce) b×c6; 3. a6, etc. Ou 1. ...c×b6; 2. a6! (symétrique) b×a6; 3. c6, etc.

3. Les pions noirs ne sont pas assez écartés, ce dont va profiter le Roi blanc, pendant que son homologue ne peut inquiéter les deux pions liés:
1. Rf4!, Rb6 (ou 1. ...h5; 2. Rg5, d5; 3. R×h5, d4; 4. Rg4, d3; 5. Rf3, d2; 6. Re2 rattrapant et cap-

turant le pion) ; 2. Rf5!, Rc7 (la poussée d'un pion entraîne, comme dans la parenthèse précédente, sa perte)
3. Rf6, Rb6; 4. Re6! (menaçant 5. Rd7) Rc7; 5. Rd5!, h5; 6. b6+!, R×b6 (6. ...Rc8; 7. R×d6 ne vaut pas mieux) 7. R×d6, h4; 8. c7, Rb7; 9. Rd7 puis 10. c8=D+.
(Etude de Horwitz et Kling)

4. La stratégie simpliste consistant à foncer directement vers a3 (via f3, e3, etc.) permettrait au Roi noir de capturer g6, et chaque camp ferait Dame avec son pion passé. Avec la solution, on s'occupe d'abord du Roi adverse:
1. Rf4!, Rg8; 2. Re5, Rf8; 3. Rd6, Re8; 4. Re6!, Rf8 (ou 4. ...Rd8; 5. Rf7! et le pion g6 décide) 5. Rd7!, Rg8 (triste mais forcé) 6. Re7!, Rh8; 7. Rd6 (maintenant que le Roi adverse est "aux pâquerettes", la stratégie simpliste devient la bonne) Rg8; 8. Rc5, Rf8; 9. Rb4, Re7; 10. R×a3, Rd6 (car à la "course" à Dame on aurait le résultat suivant: une Dame blanche en a8 et le pion noir seulement en g3) ; 11. Rb4, Rc6; 12. a4, Rb6; 13. Rc4, Rc6; 14. a5, Rc7; 15. Rd5 et la victoire est évidente.
(Etude de Moravec)

5. 1. Rf7, h5! (la seule défense puisqu'un coup du Roi aurait permis 2. Rg6 et les deux pions noirs tombent) ; 2. h4!! (il faut passer par ce coup inattendu pour gagner car sur 2. Rf6, h×g4; 3. h×g4, les noirs jouent 3. ...Rh8; 4. R×g5, Rg7! et la prise de l'opposition leur assure la nullité) ; 2. ...Rh6 (ou 2. ...g×h4; 3. g5, h3; 4. g6+, Rh6; 5. g7, h2; 6. g8=D, h1=D; 7. Dg6 mat, ou encore 2. ...h×g4; 3. h×g5, g3; 4. g6+, Rh6; 5. g7, h2; 6. g8=D arrêtant et capturant le pion noir) ; 3. Rf6!, h×g4 (les autres coups amènent des suites similaires à celles de la parenthèse précédente) 4. h×g5+, Rh5; 5. g6, g3; 6. g7, Rg4; 7. g8=D+, Rf3; 8. Rg5, g2; 9. Rh4, Rf2; 10. Dg3+!, Rf1; 11. Df3+, Rg1; 12. Rh3, Rh1; 13. D×g2 mat.
(Etude de Teed)

6. 1. g5!! (diabolique), f×g5; 2. c5, a4; 3. c6, a3; 4. c7, a2; 5. c8=D, a1=D; 6. Dh8+! (et voilà l'explication du premier coup: la diagonale a1-h8 est ouverte, permettant la capture de la Dame noire) Re4; 7. D×a1, etc.
(Etude de Rey)

7. 1. b6, b3; 2. b7, b2; 3. b8=T!! (et non 3. b8=D?, b1=D!; 4. D×b1 pat! Avec une Tour cela n'est plus pareil et 3. ...b1=D se heurterait à 4. T×b1 et la case a2 est libre), Ra2; 4. Ra4!, b1=D; 5. T×b1, R×b1; 6. Rb3!, Rc1; 7. Rc3, Rd1; 8. Rd3, Re1; 9. Re3, Rf1; 10. R×f3 et le pion f2 sera promu.
(Etude de Grigoriev)

8. Remarquons d'abord que le Roi noir ne peut bouger sous peine de laisser passer un pion blanc: a6-a7 s'il va en c8 ou c6-c7 s'il va en a8. Il faut donc trouver le moyen de bloquer les pions noirs pour forcer le Roi à jouer. On y parvient ainsi: 1. Rg1!!, f3 (sur 1. ...h3 on aurait 2. Rh2!, symétriquement à la variante du texte, et sur 1. ...g3; 2. Rg2! les pions sont déjà bloqués) 2. Rf2!, h3 (2. ...g3+; 3. R×f3); 3. Rg3!, h2; 4. R×h2, f2; 5. Rg2, g3; 6. Rf1! et les soldats noirs sont fixés.

9. L'idée générale consiste à forcer le Roi noir à se diriger d'un côté, comme dans le cas de l'opposition simple. Un nombre impair de cases entre les deux Rois assure que l'on vient bien de prendre l'oppositon, d'où:
1. Re7!, Re2 (sur 1. ...Rf2; 2. Rf6! et les blancs capturent h5 sans perte de temps alors que l'adversaire a perdu deux temps pour couronner le pion b5. C'est toute l'idée de l'étude) ; 2. Re6!, Re3; 3. Re5! (alors que 3. Rf5? ou 3. Rd5? auraient permis au Roi noir d'aller directement de l'autre côté, respectivement vers d3 et f3) Re2! (la meilleure résistance) 4. Re4!, Re1!; 5. Re3!, Rf1 (ou 5. ...Rd1; 6. Rd3!) 6. Rf4!, Re2; 7. Rg5, Rd2; 8. R×h5, Rc3; 9. Rg4, R×b4; 10. h5, Ra3; 11. h6, b4; 12. h7, b3; 13. h8=D, b2 et les blancs concluent de la façon (instructive) suivante: 14. Dc3+, Ra2; 15. Dc2, Ra1; 16. Da4+!, Rb1; 17. Rf3, Rc1; 18. Dc4+, Rd2; 19. Db3, Rc1; 20. Dc3+, Rb1; 21. Re3, Ra2; 22. Dc2, Ra1; 23. Da4+, Rb1; 24. Rd3, Rc1; 25. Dc2 mat. Petit à petit on a pu amener le Roi blanc en forçant le Roi adverse à bloquer son pion. C'est la méthode classique pour stopper un pion avec une Dame.
(Etude de Grigoriev)

10. Il semble que le Roi blanc soit paralysé à cause du pion f4. Ce n'est qu'apparence: 1. Re2, Rb7; 2. Rd3, Ra8; 3. Rc4, Rb7 (évidemment la poussée du pion f4 entraînerait sa perte: 3. ...f3?; 4. Rd3, f2; 5. Re2, etc.) 4. Rc5!!, f3; 5. Rd6!!, f2; 6. a8=D+!!, R×a8; 7. Rc7, f1=D; 8. b7+, Ra7; 9. b8=D+, Ra6; 10. Db6 mat.
(Etude de Horwitz)

11. 1. ...b4; 2. Rc2, c3; 3. Rb3, c4+!; 4. Rc2, Rf6!; 5. Rc1, b3; 6. Rb1, c2+; 7. Rc1, c3; 8. e5, Rf5! (les trois pions noirs ont "paté" le Roi blanc. Il n'y a qu'à le mater) ; 9. e6, Re4; 10. e7, Rd3; 11. e8=D, b2 mat.
(Partie Janata-Smyslov, 1968)

12. 1. Rf6, Rf4; 2. Re6, Re4; 3. Rd6, Rd4; 4. Rc6, Rc3; 5. R×b6, Rb3; 6. Rb5!! (et non 6. R×a5 à cause de 6. ...R×c4!, ni 6. R×c5?, R×a4!, avec la nullité dans les deux cas) Rc3 (ou 6. ...Ra3; 7. R×a5!) 7. R×c5! et les blancs gagnent.
(Partie Kortchnoy-Petrossian, 1974)

PAGES 92 ET 93

Scrabble:

Le coin du stratège:
Avec ce tirage, deux scrabbles secs: YANKEE(S) et KENYA(N)E, malheureusement implacables.
Le coup le plus cher semble être EN(R)AYE en N2 pour 79 points, qui conserve le K, suivi de SEYAN(T) en H10 pour 72 points, qui laisse K et E.
On peut faire légèrement moins et conserver le joker, avec YAK en I7 pour 69 points, qui laisse l'excellent reliquat EEN?
Cependant, il existe un coup encore meilleur: AKENES en 5H pour 66 points, qui laisse AY?, et donc toutes les chances de faire un coup très payant par la suite, soit en scrabble, soit en H10, soit en 7I en conservant le joker.

Heptatop:
1. G(N)OCCHI en H7, pour 86 points
2. (N)AUPLIUS en 8H, pour 80 points
3. IMPURETE en K6, pour 72 points
4. RUSTICITE en 11C, pour 72 points
5. BUTADIENE en 13C, pour 80 points
6. FOLI(C)HON en 9B, pour 71 points
7. PAR(C)OTRAIN en F6, pour 70 points

Les Benjamins:
• avec TRAILLE, on peut faire: PRETRAILLE
• avec ASTIQUE, on peut faire: DEMASTIQUE, DYNASTIQUE, MONASTIQUE, ORGASTIQUE, REMASTIQUE
• avec GONELLES, on peut faire:
TRIGONELLES
• avec TONNAGE, on peut faire: BOUTONNAGE, CARTONNAGE, LAITONNAGE

SOLUTIONS

PAGES 94 ET 95

Dames:

1. 1. 40-34 (29×49); 2. 28-23 (49×21); 3. 23×14 (17×28); 4. 26×6 et les noirs abandonnèrent après 4. ...(16-21); 5. 6-1 (21-27); 6. 1-12 (27-31); 7. 12-26 (31-36); 8. 26-21 (2-7); 9. 21-27 (7-12); 10. 27×4 28-32; 11. 14-10.
Dibman (URSS)-Van den Borst (Pays-Bas), 16e ronde.

2. 1. 28-23! (19×37); 2. 30×8 (29×38); 3. 27-21 (16×27); 4. 8-3 (38-42); 5. 3×41 (42-48); 6. 46×10 (48×25); 7. 10-37 (25-48); 8. 37-32 (48-25); 9. 26-21 (18-22); 10. 21-16 (25-39); 11. 32-38 (39-44); 12. 35-30 (22-28); 13. 30-25 (44-49), les noirs abandonnent ne pouvant éviter qu'un des 2 pions blancs, 16 ou 25 passe à dame.
Dibman (URSS)-N'Diaye (Sénégal), 3e ronde.

3. 1. ...(26-31); 2. 18×20 (31×42); 3. 20-14 (42-47); 4. 14-9 (8-13); 5. 9×18 (47-41); 6. 28-23 (41×19); 7. 18-12 (19-24!); 8. 22-17 (11×22); 9. 12-7 (22-28); 10. 7-1 A(28-33); 11. 39×28 (30×50) (N+)
A: 10. 34-29 (24×47); 11. 7-2 (30-34); 12. 39×30 (25×34); 13. 40×29 (47×24); 14. 2×30 (35×24) (N+)
Kouperman (USA)-Dibman (URSS), 15e ronde.

4. 1. ...(8-13)! et le Brésilien Leandro dépasse le temps de réflexion imparti (2 heures pour 50 coups), mais de toute façon il ne pouvait plus éviter la perte d'un pion au minimum. Les noirs menacent 2. ...(19-24); 3. 29×9 (18×27); 4. 9×18 (12×41); 5. 47×36 (N+), et si les blancs répondent 2. 47-41 19-24; 3. 29×9 (18×27); 4. 9×18 (12×32); 5. 37×28 (N+1)
Leandro (Brésil)-Dibman (URSS), 19e ronde.

5. 1. 43-39 (3-9)A; 2. 38-33 (9-13)B; 3. 40-34 (18-23)C; 4. 28×19 (13×24); 5. 47-41! (2-7)D; 6. 45-40 (12-18); 7. 34-29 (8-13); 8. 29×20 (25×14); 9. 40-34 (13-19); 10. 34×25 (B+1)

A: 1. ...2-7; 2. 40-34 (3-9); 3. 38-33 (9-13); 4. 47-41 (18-23); 5. 28×19 (13×24); 6. 45-40, voir variante principale au 6e temps.

B: 1. ...(9-14); 2. 28-22 (17×28); 3. 33×13 (8×19); 4. 26×8 (2×13) (B+1).

C: 3. ...2-7; 4. 47-41 18-23; 5. 28×19 (13×24); 6. 45-40, voir variante principale.

D: 5. ...(12-18); 6. 44-40 (35×44); 7. 39×50 (30×28); 8. 32×3 (21×32); 9. 3×15 (N+).
Baliakine (URSS)-Casaril (Belgique), 4e ronde.

6. 1. ...(10-15); 2. 28-23A B(19×28); 3. 32×23 (13-19)!, et les blancs abandonnent CD.

A: 2. 31-27 (17-22); 3. 28×17 (11×42); 4. 38×47 (N+1)

B: 2. 32-27 (17-21); 3. 26×17 (12×23) (N+2)

C: 4. 34-30 (25×34); 5. 39×30 (19×48); 6. 30×10 (9-14); 7. 10×19 (N+).

D: 4. 38-32 19×28; 5. 33×13 (9×18!) une prise après laquelle les blancs n'ont plus de bons coups. 1) 6. 39-33 (24-30); 7. 35×24 (18-23); 8. 29×18 (20×27); 9. 31×22 17×28 (N+). 2) 6. 32-27 (24×33); 7. 39×28 (17-21); 8. 26×17 (12×23) (N+2).
Van den Borst (Pays-Bas)-Baliakine (URSS), 11e ronde.

7. 1. ...(27-31)A; 2. 34-29 (31×42); 3. 38×47 (25-30)!B; 4. 33-28 (13-18!); 5. 47-41C (26-31); 6. 28-22 (18×27); 7. 39-34 (30×39); 8. 29-24 (39-44)!; 9. 24-19 (14-20); 10. 19-13 (31-36!); 11. 13-9D (36×47); 12. 9-3 (44-49); 13. 3×15 (49-38); 14. 15×42 (47×1) (N+)

A: Baliakine a joué 1. ...(13-18); 2. 34-29 (25-30); 3. 38-32 (27×38); 4. 33×42 (18-22); 5. 37-32! (30-35); 6. 39-34 (22-28); 7. 42-38! (28×19); 8. 32-27 (14-20); 9. 38-33 (19-24); 10. 27-22 (26-31); 11. 22-18 (12×23); 12. 29×18 (20-25); 13. 18-12 (24-30); 14. 34-29 (31-37); 15. 12-7 (37-42); 16. 7-1 (42-48); 17. 33-28 (48-31); 18. 1-6 (31-42); 19. 6-1 (42×24); 20. 28-22 (24-2); 21. 22-17 (2-16); 22. 1-45, et la nulle fut conclue.

B: 3. ...(13-18?); 4. 39-34 (14-20); 5. 23-19, et les noirs ne peuvent plus gagner.

C: 5. ...47-42 (26-31); 6. 28-22 (18×27); 7. 39-34 (30×39); 8. 29-24 (39-44); 9. 24-19 (14-20); 10. 19-13 (44-50); 11. 13-9 (12-18); 12. 23×12 (31-37); 13. 42×22 50×14 (N+)

D: 11. 41-37 (44-50); 12. 13-9 (12-18); 13. 23×12 (27-32); 14. 37×28 50×14 (N+)
N'Diaye (Sénégal)-Baliakine (URSS), 7e ronde.

8. 1. 36-31 (37-42)AB; 2. 38×47 (18-23); 3. 29×27 (20×38) (B+1)

A: 1. ...(37-41); 2. 31-27 (22×31); 3. 26×46 (B+1)

B: 1. ...(22-27); 2. 31×13 (9×18); 3. 38-32 (37×28); 4. 33×13 (B+)
Guinard (France)-Baliakine (URSS), 13e ronde

9. 1. 28-22 (17×28); 2. 35-30 (24×44); 3. 43-39 (44×33); 4. 38×29 (23×34); 5. 32×1 (34-40); 6. 45×34 (13-18); 7. 1×29 20-24; 8. 29×20 15×24 (B+1)
Baliakine (URSS)-Leandro (Brésil), 14e ronde

10. 1. ...(18-22); 2. 28×17 (23-29); 3. 34×23 (19×48); 4. 30×10 (9-14); 5. 10×19 (8-12); 6. 17×8 (2×24) (N+).
Van den Wal (Pays-Bas)-Korenewski (URSS), 17e ronde

11. 1. ...(13-18!); 2. 22×13 (14-25!) les blancs abandonnent A.

A: 3. 13-8 (25×3); 4. 24-19 3-9; 5. 29-24 (9-14!!); 6. 19×10 (15×4); 7. 24-19 4-9 (N+)
Galperin (Israël)-Korenewski (URSS), 15e ronde

12. 1. 24-19! (13×24); 2. 29×20 (18×29)A; 3. 34×23 (15×24)B; 4. 23-19 (24×13); 5. 37-31 (26×37); 6. 38-32 (37×28); 7. 33×2 (13-18); 8. (2-19) (12-17); 9. 19-28 (B+)

A: 1) 2. ...(25×14); 3. 23-19 (14×23); 4. 37-31 (26×37); 5. 38-32 (37×28); 6. 33×2 (B+)
2) 2. ...(15×24); 3. 23-19 (24×13); 4. 37-31 (26×37); 5. 38-32 (37×28); 6. 33×2 (B+)

B: 3. ...(25×14); 4. 23-18 (12×23); 5. 37-31 (26×37); 6. 38-32 (37×28); 7. 33×2 (B+)
Baliakine (URSS)-Galperin (Israël), 16e ronde.

PAGES 96 ET 97

Bridge :

1. 2 ♦

2. 2 SA.

3. 2 ♠

4. Contre.

5. Passe.

6. 3 ♣

7. 3 SA, avec un double arrêt à ♠, le pari est excellent.

8. Passe, la main n'est pas assez forte pour contrer d'appel au niveau de 3.

8. 4 SA, montre en principe un bicolore mineur d'au moins 10 cartes.

10. Tirez As et Roi en tête en espérant la chute d'un honneur ou un partage 3.3.

11. Présentez le valet du mort si Est couvre ou prend de l'As et l'on ne pourra pas perdre plus de deux levées, sinon répartissez du mort vers la fourchette A 9 8.

12. Il faut impérativement prendre le premier tour de ♠ sans laisser passer pour éviter un contre-temps à ♥.
Débloquez R V de ♣ et affranchissez les ♦. Vous ne chutez qu'avec cinq ♠ et l'As ♦ dans la même main.

13. Prenez l'entame, coupez un ♦ avec le Roi d'atout, revenez en main par la coupe à ♠, coupez un 2e ♦ avec l'as d'atout et présentez le 3 ♣ de mort. Dans le plus mauvais cas, vous perdrez deux ♣ et le dix d'atout.

14. Tirez deux coups d'atout et R ♦, jouez la D ♦ surprise au mort par l'As et présentez le 10 ♦ ; si

Est fournit le valet, plus de problème, vous coupez et rentrez au mort par l'As d'atout pour encaisser les ♦ maîtres. Si Est ne fournit pas le valet, effacez un ♣ en perdante sur perdante.
Si vous ne surprenez pas la D ♦ de l'As, votre contrat chute chaque fois que le V ♦ est quatrième.

15. L'entame confirme la chicane ♥ d'ouest, prenez l'entame avec l'As ♦ pour la défausse d'un ♥ de la main, 3 ♦ coupé, 4 ♠ pour le 10, 10 ♦ coupé. S'il reste un atout, on le fait tomber et l'on tire la tierce majeure à ♣, sur le 3e tour, on efface un ♥ du mort, il ne reste plus qu'à jouer le 4e ♣ en effaçant un 2e ♥ du mort. Ouest en main est obligé de jouer en coupe défausse.

16. R ♦, avec As Roi sec il faut inverser l'ordre normal.

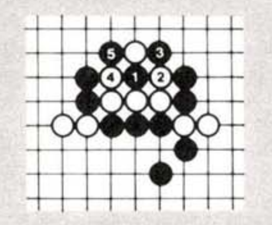
17. Atout pour empêcher les coupes à ♣ du mort.

18. Les points restants sont en Sud, 14 en Est, 10 en Nord et 16 en Sud. Un retour ♠ est sans avenir, sud ayant RV ♠. Votre seule chance est d'espérer le 9 ♥ en Ouest et 3 ♣ en Sud. Rejouez la D ♥, vos reprises à ♦ vous permettront d'établir les ♥.

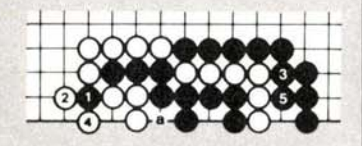
19. Plus d'avenir à ♦, le Roi étant en Sud. Rejouez As ♣ et ♣ en espérant l'As ou R ♠ en Ouest, ce qui vous donnera une coupe à ♣ et la chute du contrat.

PAGES 98 ET 99

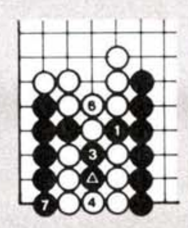
Le go:



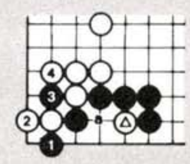
1: Oui. Le point vital classique est en 1.



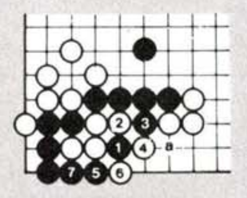
2: Oui. Il faut sacrifier une pierre (1) pour gagner un temps en créant en **a** une liberté inaccessible.



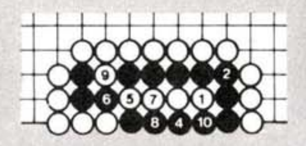
3: Oui. La seule possibilité est 1. Noir rejoue 5 en 3. (Si le blanc joue 6 en ▲, ça ne change rien.)



4: Noir peut jouer le *Hane* en 1, et si blanc répond 2, le sacrifice en 3 pour garder le *Sente*. Un coup blanc en **a** ne donne rien (*Damezumari*). le blanc préférerait ne pas avoir de pierre en △.



5: Oui. Le blanc a un petit problème de libertés. Après 7, le blanc ne peut pas connecter en 1, sinon le noir capture en **a**.



6: Le coup 1 est difficile à trouver, parce que c'est un point aveugle; 5 est un autre *Tesuji*; d'autres variantes reviennent au même.

PAGE 100

Tarot :

1. Une main sans alternative. Avec cette force en atout, il faut sacrifier le Roi de ♣ et imposer sa ligne de jeu. Si le preneur coupe, comme c'est probable, on peut espérer en finale de coup accéder à une situation de débordement. Si Est fournit à la couleur, on a l'avantage de conserver la main. Il sera alors temps d'envisager l'ouverture à ♥.

2. Cette fois, l'entrée à ♣ ne s'impose pas. Il faut faire l'entame classique du 2 de ♠. La présomption de coupe en Ouest est importante et, à la vue du chien, le facteur temps peut jouer ici un rôle déterminant. De plus, il n'est pas interdit de souhaiter une surcoupe ultérieure en Est.

3. Votre partenaire vous a signalé le Roi. Vous devez impérativement contrôler la couleur en jouant la Dame. Il ne s'agit pas de « glisser » le 10 pour concéder le valet à l'adversaire. Tout votre humour ne saurait alors vous faire pardonner.

4. Avec cette main aux couleurs quasi réparties, l'entame atout ne semble pas très heureuse. Si l'ouverture de 7 de ♥ n'est point irrationnelle, je préfère nettement celle du Valet de ♠ qui est plus significative pour les partenaire.

5. Vous n'êtes pas gâté par les dieux du jeu ! C'est, dans le cadre des conventions connues, le moment propice d'utiliser une entame neutre. Vos deux longues ont à peu près la même valeur. Je donne tout de même ma préférence au 10 de ♦, car cette couleur est moins susceptible de gêner la main de défense.

6. Il n'y a pas à réfléchir. L'obéissance vous commande de poser votre Roi et d'éviter tout idée d'un Valet fantaisiste. Quoi qu'il advienne par la suite, vous aurez toujours le sentiment d'avoir fait votre devoir.

7. L'entame idéale est le Cavalier de ♦. C'est une règle d'or dans ce cas précis d'honneurs séquencés. En effet, elle ne laisse subsister aucun doute sur la teneur de la couleur. L'ouverture de 2 de ♦ est évidement exclue.

8. Si vous avez pensé à l'entrée du 8 de ♥, vous êtes tombé dans le piège. Vu votre position, vous êtes

SOLUTIONS

tenu de jouer d'abord le 21. Donc, méfiance. La signalisation ne doit jamais se substituer à la réflexion.

9. Vous entamez sans hésitation du 2 de ♦. Malgré vos quatre atouts, votre mariage a une bonne chance de survie. Jouer un honneur serait gaver l'adversaire, et Tarot n'a jamais été synonyme de philanthropie !

10. L'entame du 8 de ♣ semble naturelle. Néanmoins, le chien doit vous inciter à faire l'entrée du 2. Si le preneur a conservé un singleton, le possesseur du Roi ne sera pas tenté par une impasse. S'il coupe, votre indication d'honneur majeur peut l'abuser lors de l'utilisation de son excuse.

PAGE 101

Backgammon:

1. Il n'est évidemment pas question de jouer N12B11-N12B8, qui laisserait un double shot direct en 1 et 4.
N12B6 n'apporte pas grand-chose non plus; vous êtes en avance, jouez tranquillement B8B3-B5B3.

2. Ici, il faut être agressif: votre jan intérieur est plus fort que celui de l'adversaire (critère n°2), et celui-ci a des blots dans son jan intérieur (critère n°3). Jouez donc N12B7-B8B7, pour essayer d'enfermer ses pions arrière; si vous êtes frappé, vous avez de nombreux return shots.

3. La seule différence avec le diagramme précédent réside dans le fait qu'ici Noir n'a pas de blot dans son jan intérieur, mais la case N3 à la place. C'est suffisant pour vous faire changer de mouvement et jouer N10B8.

4. Le 5 sera probablement joué N12B8 (B6B1* ne présente ici aucun intérêt), mais que faire du 1?
Il faut jouer B10B9 pour avoir des constructeurs pour B7 et B5; Noir a 16 chances sur 36 de frapper, mais seul 4-4 lui permet de ne pas laisser de double return shot dans son jan intérieur...

5. Bien que cette position ressemble à la précédente, il faut ici jouer la sécurité: N12B8-B9B8. Bien qu'on ait probablement un return shot en 5 si l'on joue B11B10, il est inutile de se faire renvoyer un pion à la barre quand tous sont sortis d'affaire et qu'on a un avantage à la course.

6. Il faut jouer agressivement N12B8-B6B5, faire B5 peut vous permettre de vous en sortir et le fait d'être éventuellement frappé ne vous enlève pas grand-chose, et vous orienterait plutôt vers un backgame.

7. Jouer B11B5-B6B5 pour construire une prime de 6 cases serait uniquement décoratif, car vous n'avez personne à enfermer derrière...

Il faut jouer B11B10-N1N7, en dépit du triple shot en 1, 5 et 6; profitez du fait que le jan noir n'est pas encore trop dissuasif pour essayer de l'entraîner dans une bataille de frappes réciproques et ramener un pion noir derrière votre barrage.

PAGE 102

Othello :

1. G2 !
Si 2. B6 3. B7, etc.

1. E8 !
Si 2. B8 3. B7, etc.
Si 2. ... 3. A8.

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02
Télex : 641 866 F code Excel

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

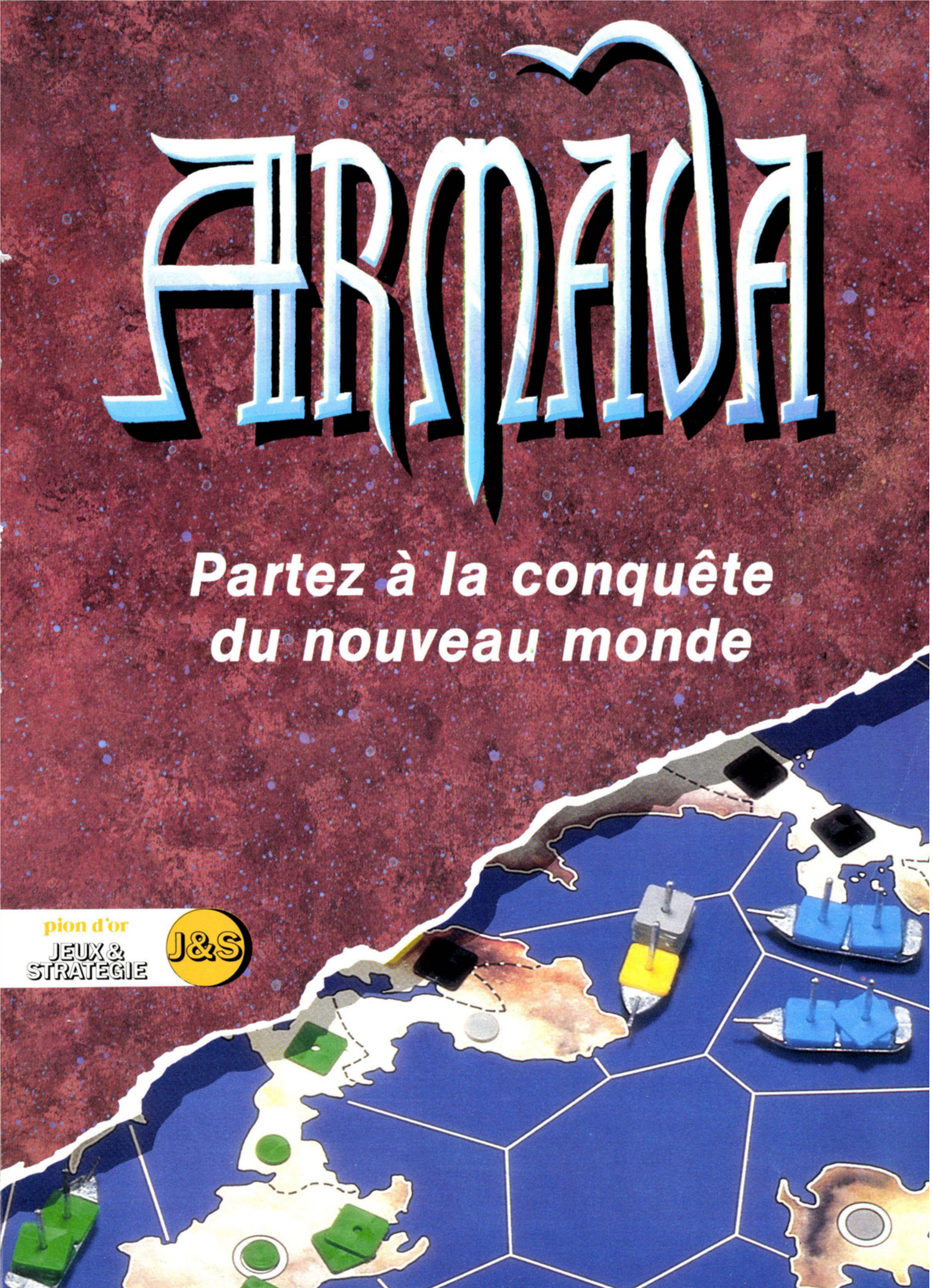
Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Marie-Colette Lucas
Direction artistique :
Francis Piault
Secrétariat :
Valérie Asselin
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements
et anciens numéros :
Susan Tromeur
assistée de
Christiane Hannedouche
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures :
Michèle Hilling
assistée d'Anita Ljung

Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunnell
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



*Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F :
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition et Photogravure : Dawant*


ARMADA
Partez à la conquête
du nouveau monde
pion d'or
JEUX & STRATEGIE
J&S